

THE THING

“НЕЧТО” МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО
ПРОБИРАЕТСЯ В НАШ МИР!

OFFICIAL PlayStation

№6 (51) июнь 2002

ОБЗОРЫ:

FINAL FANTASY X
FINAL FANTASY VI
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
LEGO RACER 2
SLED STORM
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
STAR WARS: RACER REVENGE
STRIKERS 1945 II

FINAL VI FANTASY

ПОЛНАЯ ИСТОРИЯ ВЕЛИКОГО СЕРИАЛА
ОТ SQUARE, ТРИ ОБЗОРА И ФИНАЛЬНАЯ
ЧАСТЬ ПРОХОЖДЕНИЯ

STAR WARS

ОБЗОР ВТОРОГО ЭПИЗОДА
КИНОЭПОПЕИ И ПЕРВЫХ
ДВУХ ИГР “ПО МОТИВАМ”

КАК И ВО ЧТО ИГРАЮТ В ЕВРОПЕ
СПЕЦРЕПОРТАЖ ОТ НАШЕГО АГЕНТА В ДУБЛИНЕ



ЛУЧШИЙ В МИРЕ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

**В ПРОДАЖЕ
С 28 МАЯ**

ЖУРНАЛ №1 В МИРЕ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ ТЕПЕРЬ В РОССИИ!

COMPUTER **Россия**
GAMING
WORLD

№1(1), МАЙ 2002

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ:

Игры Года
версия CGW
Победители 2001 года!

**САМОЕ
ПОДРОБНОЕ
PREVIEW!**

**No One Lives
Forever 2**

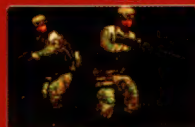
Сексуальный супершпион в
экшн-триллере – только в CGW!

НАШ ЭКСКЛЮЗИВ!

SWAT4

Проект, который всех потрясет!

14 страниц стратегических советов!



GHOST RECON
Смерть одним щелчком мышки



WIZARDRY 8
Зачем Вам нужны барды?



IL-2 STURMOVIK
Летающий танк в действии



EQ: SHADOWS OF LUCILIN
Вы хотите быть beastlord'ом?



НОВОСТИ • АНОНСЫ • ОБЗОРЫ • ПРОХОЖДЕНИЯ
ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



**Компьютеры
ISM Master на
базе процессора
Intel® Pentium® 4 -**

центр Вашей цифровой вселенной!



- **КАЖДУЮ СУББОТУ
ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ**
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА
ПО МОСКВЕ**
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.

**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
Ст.м. «Тимирязевская» - т. (095) 210-83-40, 979-02-40
Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:
(095) 109-02-13
chabin@ism.ru

WWW.ISM.RU





10

The Thing

Кинолента Джона Карпентера "Нечто", снятая по книге Джона Кэмпбелла "Кто ты?", до сих пор остается эталоном среди фильмов ужасов. И совсем скоро мы станем свидетелями появления его продолжения, но уже не в кинотеатрах, а дома, сидя у своих приставок или компьютеров...



18

Spider Man: The Movie

Популярность приключений Человека-паука не знает границ. И, конечно, не сделать игру по столь ожидаемому многочисленными фанатами фильму было бы верхом кощунства. Раз надо, так надо. И Spider Man: The Movie появился в продаже даже раньше своего "широкоэкранного родителя".



54

Весенний парад кинопремьер

Этой весной произошло довольно необычное событие. Дело в том, что буквально в течение трех недель состоялись российские премьеры сразу нескольких фильмов, имеющих самое непосредственное отношение к играм. Собственно, о них мы и решили вам рассказать.

04 НОВОСТИ И ХИТ-ПАРАДЫ

09 РЕЛИЗЫ

10 SPECIAL REPORT

10 ■ Игровая Европа

14 ХИТ

14 ■ The Thing

18 СКОРО PS2

18 ■ Spider Man: The Movie

20 ■ Barbarian

21 ■ The Operative: No one Lives Forever

22 ОБЗОР PS2

22 ■ Final Fantasy X

26 ■ Star Wars: Racer Revenge

28 ■ Star Wars: Jedi Starfighter

30 ■ Sled Storm

36 ■ Lego Racers 2

38 COVER STORY

38 ■ Final Fantasy History

40 ■ Final Fantasy Anthology

42 ■ Final Fantasy VI

44 СКОРО PS ONE

44 ■ Largo Winch

45 ■ Klonoa Beach VolleyBall

46 ОБЗОР PS ONE

46 ■ Strikers 1945 II

48 ТАКТИКА

48 ■ Final Fantasy VI

53 КОДЫ

54 SPECIAL REPORT

54 ■ Весенний парад кинопремьер

58 КОМИКС

60 ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

60 ■ Письма и рисунки читателей

62 ■ FAQ

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

The Thing	14	Largo Winch	44
Spider Man: The Movie	18	Lego Racer 2	36
Barbarian	20	Sled Storm	30
Final Fantasy Anthology	40	Star Wars: Jedi Starfighter	26
Final Fantasy VI	42	Star Wars: Racer Revenge	28
Final Fantasy VI	48	Strikers 1945 II	46
Final Fantasy X	22	The Operative: No one Lives	
Klonoa Beach VolleyBall	45	Forever	21



22

Final Fantasy X

Все давно привыкли, что в Старом Свете японские проекты выходят с изрядной задержкой. Поэтому когда американцы уже в конце прошлого года получили десятую часть "Последней фантазии", мы терпеливо затянули пояс и приготовились ждать у моря погоды. А ждать пришлось долго, но вот дата официального евро релиза игры названа, и мы рады вам представить полноценный обзор лучшей на сегодняшний день RPG для PlayStation 2.

2 ПОСТЕРА



На обложке: Тифа — полупрозрачный, полузверь, одна из наиболее трагических героинь великой Final Fantasy VI.

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

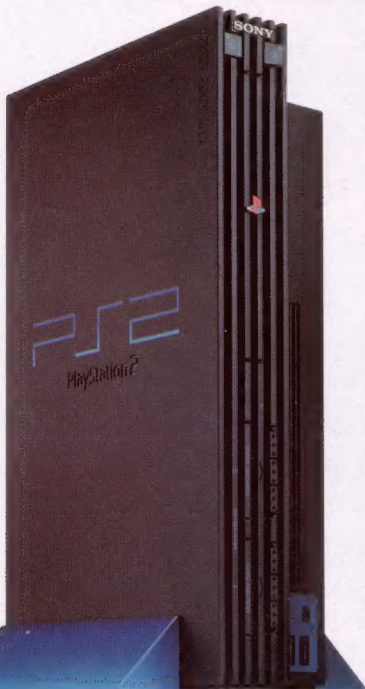
Июньский номер, как известно, делается в мае, а май — один из самых благоприятных для игровой журналистики месяцев. Ведь именно в конце весны в США проходит одна из крупнейших игровых выставок в мире — E3. А это значит, что нас ждут целые вереницы анонсов, самые невероятные слухи и сплетни, а самое главное — реальный показ проектов, ранее еще нигде не выставившихся. И ради того чтобы вы уже имели хоть немного информации о предстоящем событии, мы решили заменить в этом номере уже ставшую традиционной рубрику "Релизы" на "E3 анонсы", в которой и представим большинство проектов от крупнейших производителей игр. Да, май — время весьма хлопотное, особенно если вы решили лично на деле проверить так красиво звучащие обещания разработчиков. Визы, билеты, чемоданы. Но чем не пожертвуешь ради "живой", достоверной информации, ради возможности уже сейчас, а не полгода спустя сыграть в Kingdom Hearts, Tomb Raider, таинственный MGS Substance, в Final Fantasy XI, наконец. А потом, естественно, все в подробностях рассказать вам, нашим дорогим читателям. Но это будет уже летом, а пока на дворе весна. Завтра премьера "Звездных войн"...

Всего хорошего, искренне ваш

Главный редактор «ОПМ Россия»,
Михаил Разумкин



В ЕВРОПЕ ПРОДАНО БОЛЕЕ 7 миллионов PlayStation 2



Компания Sony Computer Entertainment Europe объявила, что на сегодняшний день продажи игровой приставки PlayStation 2 в странах формата PAL составили более 7 млн. шт.. Мировые же поставки PlayStation 2 в прошедшем финансовом году составили 18,07 млн. штук, а совокупные поставки всех игровых приставок PlayStation 2 – 28,68 млн. штук. Количество поставок игр для PlayStation 2 в прошедшем финансовом году составило 35,5 млн. штук (включая игры как SCE, так и независимых производителей, работающих по его лицензии). Всего же по статистике на 31 марта 2002 года игровых дисков продано 42,8 млн. экземпляров.

Крис Диринг (Chris Deering), президент SCE, так прокомментировал результаты продаж: «Мы закончили финансовый год с потрясающим результатом и не собираемся останавливаться на достигнутом. Посмотрите, какие прекрасные игры для PlayStation 2 будут предложены потребителям

в 2002 году. Кроме того, производители планируют переиздать ряд игр-бестселлеров в рамках серии Platinum, что особенно порадует коллекционеров. Выбирая PlayStation 2, наш покупатель уверен, что приобретает приставку с самым большим выбором игр и по доступным ценам. Кроме того, мы заранее позаботились о наступлении эры высокоскоростной передачи данных. Добавьте к этому еще и возможность играть на приставке в оригинальные игры с первой PlayStation. И это еще не все. Ведь PlayStation 2 можно использовать и как DVD-плеер. И все эти возможности – в одной коробке и без доплаты».

Говоря о конкурентах, Крис Диринг заметил: «Конкуренция – сама суть этой индустрии, подразумевающей огромную динамику и азарт. Конкурентная борьба привлекает внимание новых потенциальных потребителей и заряжает энергией производителей PlayStation, заставляя постоянно думать о том, как остаться приставкой 1».



Токио снова РАЗРУШЕН

Sega действительно планирует выпустить на PlayStation 2 новую часть легендарного Shinobi и уже сообщила новые подробности этого проекта. Игра, естественно, переместилась в полное 3D, при этом полностью сменив антураж: действия разворачиваются в постапокалиптическом Токио, большая часть которого разрушена землетрясениями. Главный герой – Hotsuma – будет располагать солидным количеством разнообразных боевых приемов повышенной степени зрелищности. Ждем подробностей с E3.

Black & White меняет издателя

Интересный поворот событий в эпопею с многострадальной Black & White для PS one. Как стало известно, издавать игру будет Bethesda Softworks. Midas Interactive, судя по всему, остается не у дел, хотя представители этой компании пока что не делали никаких заявлений. Bethesda же полна надежд довести проект до ума. Насколько это вообще возможно. Релиз запланирован на осень. Обещано показать некую версию Black & White на E3, в очередной раз напугав представителей прессы.

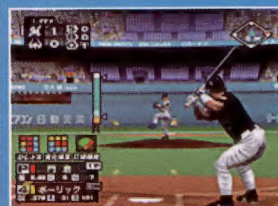
ХИТ-ПАРАД



World Soccer Winning Eleven 2002

Нынешняя японская десятка отличается тем, что в ней еще меньше игр, заявленных к выходу на Западе, чем обычно. В общем, куча игр, которые практически никто из наших читателей никогда в жизни не увидит. И знать о которых, по большому счету, никому особенно и не надо. Зато хорошо заметна одна интересная деталь: в преддверии футбольного Чемпионата Мира, соответствующие "симуляторы" прекрасно расходятся в одной из стран, где этот ЧМ и состоится. Аж две Winning Eleven попали чарт. Не говоря уже о FIFA World Cup.

From TV Animation: One Piece 2
Игры легендарной серии From TV Animation – заведомо японских хит-парадов.



Nechu Professional Baseball 2002
Namco тоже делает свои симуляторы бейсбола. И народу они явно нравятся.

ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

- | | |
|--|----------------------|
| 1. MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION | BANDAI (PS2) |
| 2. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 | KONAMI (PS2) |
| 3. FROM TV ANIMATION: ONE PIECE 2 | BANDAI |
| 4. KINGDOM HEARTS | SQUARE (PS2) |
| 5. FIFA WORLD CUP | EA SQUARE (PS2) |
| 6. NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2002 | NAMCO (PS2) |
| 7. ZETTAI ZETSUMEI | IREM SOFT ENG. (PS2) |
| 8. JAPAN-US PROFESSIONAL BASEBALL | SQUARE (PS2) |
| 9. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002 | KONAMI |
| 10. SUPER ROBOT TAISEN IMPACT | BANPRESTO (PS2) |

Новый Metal Gear Solid! Новый Silent Hill!



В преддверии E3 Konami решила на ряд достаточно громких анонсов. В первую очередь, обращают на себя внимание планы компании по выпуску Metal Gear Solid Substance. По слухам, это не новая часть игры, а своеобразная компиляция. Войдут в нее Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, оригинальный Metal Gear Solid и Metal Gear Solid VR Missions. Возможно, последние два наименования будут переработаны таким образом, чтобы их визуальный ряд соответствовал уровню PlayStation 2. Не исключено, что некоторым дополнениям подвергнется и сама MGS2. Когда продукт появится в продаже, пока неизвестно. Заявленные платформы – PlayStation 2, PC и Xbox.

Кроме того, на данный момент в разработке находится третья часть Silent Hill, о которой, правда, ровным счетом ничего не известно. Не исключено, что на E3 данный информационный пробел будет восполнен. Пока же можно сказать, что Konami официально подтвердила, что 4 июля в Японии состоится релиз Silent Hill 2: Restless Dreams для PlayStation 2. Для тех, кто не в курсе: это порт особой версии Silent Hill 2 с Xbox. От оригинала данный вариант продукта отличается чуть-чуть улучшенной графикой и наличием дополнительного сценария.

Также компания сообщила, что в данный момент активно ведутся работы над продолжением Z.O.E. Проект получил название Zone of the Enders 2: The 2nd Runner. На какой платформе он появится, пока неизвестно, но с большой долей вероятности можно предсказать, что одной из них, однозначно, будет PlayStation 2. Стоит ожидать и новой игры из легендарной серии Contra. На PS2 она уже заявлена, но это, пожалуй, все, что известно о продукте. Подробности, скорее всего, будут разглашены все на той же E3. Тогда-то и станет хотя бы приблизительно понятно, что игра собой представляет, а главное, будет ли она выполнена в 3D или же последует проверенной 16-битной схеме.



ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ Spyro the Dragon

Sony Computer Entertainment анонсировала проект, над которым уже два года работает команда Insomniac Games, ответственная за Spyro the Dragon. Ratchet and Clank – это яркий и жизнерадостный платформер с элементами adventure и RPG. Немного напоминает Jak & Daxter. Хотя бы масштабами уровней. Управлять вы будете двумя персонажами: Ratchet – инопланетный заяц с не внушающей доверия мордой, Clank – робот-помощник ушастого пришельца. Выйдет игра уже в этом году.

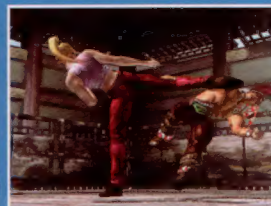


ХИТ-ПАРАД

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. 2002 FIFA WORLD CUP	EA
2. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR
3. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA
4. GRAN TURISMO 3: A-SPEC (PLATINUM)	SCEE
5. LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS
6. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI
7. TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)	SCEE
8. STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR
9. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
10. STAR WARS: STARFIGHTER (PLATINUM)	LUCASARTS



Virtua Fighter 4

Гениальный файтинг от Yu Suzuki продолжает собирать деньги для своих создателей. И тут есть за что заплатить, господа.

Star Wars: Starfighter

На экраны прет "Эпизод II", а значит самое время выпустить "платиновую" версию продукта.



2002 FIFA World Cup

Тотальное проникновение футбольных псевдосимуляторов в игровые чарты немного раздражает. Но ничего удивительного в этом, как вы сами понимаете, нет. На родине "ножного мяча" в хит-парадах безраздельно властвуют продукты от EA Sports: различные версии 2002 FIFA World Cup взобрались на вершины топов как на территории PS2, так и на территории PS one. Впрочем, даже если бы до Чемпионата Мира еще было бы много времени, эти игры все равно ухитрились бы собрать приличную кассу.



Индиана Джонс ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Правда, пока не в новом фильме, а в новой игре Indiana Jones and the Emperor's Tomb, которая появится на PlayStation 2 уже осенью. По обещаниям LucasArts, нас ждет масштабный 3D-action/adventure, действие которого будет разворачиваться сразу в нескольких странах мира, что обещает солидное разнообразие игровых уровней. Сюжет вращается вокруг артефакта The Heart Of The Dragon, позволяющего его обладателю контролировать разум других людей. В качестве главного злодея фигурирует некий немецкий наемник Альбрехт фон Бек (Albrecht Von Beck), чья фамилия заставляет вспомнить произведения Майкла Муркока.



МЕСТЬ РОСОМАХИ

Activision анонсировала новый продукт X-Men: Wolverine's Revenge, посвященный одному из самых известных персонажей Marvel Comics. Игра представляет собой 3D-action от третьего лица, в котором главному герою предстоит усиленные поиски спасения от бомбы замедленного действия, встроенной в его тело. По ходу дела мы, само собой, встретимся со многими другими известными персонажами, в том числе с Juggernaut, Magneto, Sabretooth, The

Beast и Professor X. Выйдет игра в 2003 году. В прессе также появились новые скриншоты X-Men: Next Dimension. Как и в случае с X-Men: Mutant Academy, первые впечатления исключительно отрицательные. Будем надеяться, что ситуация все-таки изменится. Об игре известно, что список бойцов в ней разросся до 24 человек, а схватки будут проходить в восьми локациях, некоторые из которых поистине огромны. Релиз запланирован на октябрь.



ХИТ-ПАРАД



Simpsons Wrestling

Да, Simpsons Wrestling - это суперигра. Мне крупно повезло, что она попала в британские чарты еще раз. Представилась замечательная возможность снова написать о ней хоть что-нибудь. А говорить о Simpsons Wrestling можно бесконечно. Этот шедевр игровостроения обрушился в свое время на головы несчастных нас с вами и шокировал не только тотальной маразматичностью (это даже хорошо), но и практически полной беспомощностью. Но Simpsons - сериал рейтинговый. А потому подобные, с позволения, продукты многие люди готовы покупать и в дальнейшем.

Scooby Doo & The Cyber Chase

В этом месяцы суперигры ходят стаями и совместными усилиями вторгаются в чарты.



Spider-Man 2 Enter: Electro

Spider-Man уже на экранах кинотеатров. Удачный момент для продажи устаревающих хитов.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS ONE

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. 2002 FIFA WORLD CUP	EA
2. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
3. SCOOPY DOO & THE CYBER CHASE	THQ
4. MONSTERS INC.	DISNEY INTERACTIVE
5. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
6. DANCING STAGE EUROMIX	KONAMI
7. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS
8. SIMPSONS WRESTLING	FOX INTERACTIVE
9. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
10. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI



НОВОСТИ СТОЛИЧНОЙ КИНОИНДУСТРИИ



Уже давно прошли те времена, когда наличие видеокассеты с фильмом делало вполне однозначный выбор между хлопотным и "дорогим" походом в кино или неторопливым домашним просмотром. Сейчас очереди в кассу перед сеансом вновь стали вполне обычным делом. А новое

есть малый временной разрыв между сеансами и огромное количество зрительских мест. Сейчас в Москве наиболее распространены шестизальные мультплексы, но 16 мая состоится открытие кинотеатра совершенно нового уровня. В новейшем торговом комплексе "Атриум" перед Курским вокзалом распахнет двери девятизальный мультплекс "Формула кино". Вместимость залов - от 32 до 272 мест, причем каждый из них выдержан в своей цветовой гамме и



НОВЫЕ КОНЦЕПТ-КАРЫ для Gran Turismo 3

Polyphony Digital вошла во вкус и продолжает клепать дополнения к своему суперхиту Gran Turismo 3 A-Spec. 25 июля в Японии должен выйти очередной add-on, названный его создателями Gran Turismo Concept Geneva. В игре должны появиться новые концепт-кары, представленные в этом году на автосалоне в Женеве. По поводу выхода продукта в Европе и Америке ничего сказано не было.

техническое оснащение кинотеатров доказало, что просмотр фильмов на большом экране - это вполне самодостаточный вид развлечений. Но прогресс не стоит на месте, и постепенно в нашей стране стал появляться новый тип кинотеатров (вполне обычный для Запада) - мультплексы. Это многозальные комплексы, главной особенностью которых явля-

особой архитектурной стилистике с оригинальной росписью на стенах, которые гармонируют с удобными, мягкими креслами, оборудованными подставками для напитков и поп-корна. Все залы оснащены звуковыми системами Dolby Digital & Surround EX, а другой особенностью кинотеатра станет наличие одного из самых крупных видеопроекторов в городе.

ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ PS ONE

Информация предоставлена компанией Софт Клуб

1. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
2. 2002 FIFA WORLD CUP	EA
3. MEDIEVIL 2	SCEE
4. DESTRUCTION DERBY RAW	SCEE
5. C-12	SCEE
6. MUPPET MONSTERS ADVENTURE	SCEE
7. CROC 2	FOX INTERACTIVE
8. TOMORROW NEVER DIES (PLATINUM)	EA
9. NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE (PLATINUM)	EA
10. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PLATINUM)	EA

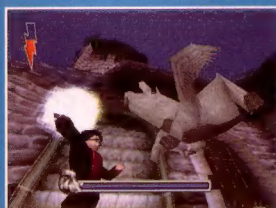


Muppet Monsters Adventure

Чем мопеты заинтересовали отечественных игроков, для нас остается загадкой.

Need For Speed: Road Challenge

"Платиновая" версия некогда безумно популярной игры просто обязана хорошо продаваться.



Harry Potter and the Philosopher's Stone

В прошлом месяце Harry Potter and the Philosopher's Stone был вторым. На сей же раз пришло его время занять верхнюю строчку чарта. Вообще игры по Гарри Поттеру в России показывают несказанную прыть. Версия для PC (которая, как известно, полностью отличается от приставочной) уже давно лидирует в топ-листах, соответствующих ее платформенной принадлежности. Не думает отставать и вариант для PS one, который ничем особенно не блистая, привлекает к себе игроков.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

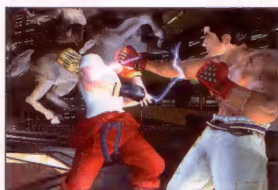
Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. TEKKEN 3	NAMCO
4. GRAN TURISMO 2	SCEE
5. SILENT HILL	KONAMI
6. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	CAPCOM
7. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
8. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
9. FINAL FANTASY VII	SQUARE
10. SYPHON FILTER 3	SCEE

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA (PS2)
4. BLACK & WHITE	BETHESDA
5. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
6. FINAL FANTASY XI	SQUARE (PS2)
7. SOUL CALIBUR 2	NAMCO (PS2)
8. GRANDIA XTREME	GAME ARTS (PS2)
9. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA (PS2)
10. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION (PS2)



В "самых ожидаемых" произошел переворот локального масштаба. Четвертый Tekken таки спихнул с вершины десятую Final Fantasy. Подобного рода действия, естественно, сопровождались и вполне предсказуемым подъемом интереса к Tekken 3 (что уже наблюдалось некоторое время). Как результат, на одну ступеньку поднялась и третья часть данного файтингового сериала. Впрочем, Final Fantasy свои позиции сдает неохотно. Посмотрите на список "самых любимых": в десятке теперь аж три представителя это ролевушной серии!

■ Sony официально заявила о снижении цен на PS2 и PS one в Штатах. PS2 теперь будет стоить \$199, а PS one - \$49. Периферия также подешевеет.

■ Koei анонсировала многопользовательскую онлайн-ролевужную RPG Nobunaga's Ambition Online для PlayStation 2. Играть в нее смогут до 3000 человек одновременно.

■ После того как Konami не стала продлевать лицензионное соглашение с ESPN (крупной сетью кабельного телевидения), на подписание контракта с ней решилась Sega.

■ THQ приобрела права на выпуск игр по трем новым мультфильмам студии Pixar.

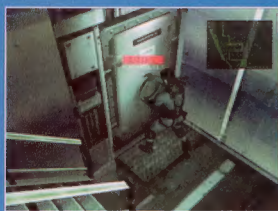
■ Robotech: Battlecry - cel-shaded роботосимулятор/action по мотивам известного аниме - теперь заявлена и на PS2.

■ По слухам, Capcom, не успев выпустить Onimusha 2, уже вовсю разрабатывает Onimusha 3.

■ Activision возьмется за создание игры по одному из самых многообещающих кинопроектов года - Minority Report.

■ Осенью в аркадах должна появиться третья часть Time Crisis. Вскоре после этого последует и релиз для PS2.

ХИТ-ПАРАД

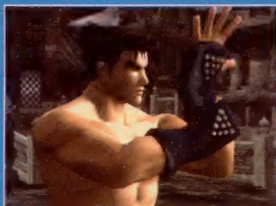


Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Появившись на российском рынке, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty не могла не стать самой продаваемой игрой для PlayStation 2. Мы все прекрасно знаем, как отечественные игроки ждали продолжения великолепного первого Metal Gear Solid. В наших "most wanted" списках игра упорно удерживала первую позицию и сейчас, в общем-то, пришло ее время. Вот только интересно, как долго она сможет продержаться на вершине хит-парада. Но со временем мы узнаем и это.

Tekken Tag Tournament

Российские игроки наконец-то получили удешевленную версию игры, чему несказанно обрадовались.



Knockout Kings 2002

Эта игровая серия никогда не могла похвастаться чем-то эдаким, но все-равно ее любят.



РОССИЯ PS2

Информация предоставлена компанией Софт Клуб

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI
2. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE
4. 2002 FIFA WORLD CUP	EA
5. TEKKEN TAG TOURNAMENT	SCEE
6. DEVIL MAY CRY	CAPCOM
7. DISNEY'S PETER PAN: THE LEGEND OF NEVER LAND	SCEE
8. JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY	SCEE
9. AGES OF EMPIRES 2	KONAMI
10. KNOCKOUT KINGS 2002	EA

Sony

- EverQuest Online Adventures
- Ratchet and Clank
- ATV Offroad Fury 2
- Mark of Kri
- SOCOM: US Navy Seals
- Twisted Metal Black Online
- Formula One 2002
- Primal
- The Getaway
- TIF 2003
- Eye Toy
- Sly Raccoon

Sega

- Gungrave
- Shinobi
- Ferrari F355 Challenge
- Sega Bass Fishing Duel
- Sega Sports NFL 2K3
- Sega Sports NBA 2K3
- Sega Sports NHL 2K3
- Sega Sports NCAA College Football 2K3
- Sega Sports Tennis

Namco

- Tekken 4
- Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht
- Ninja Assault
- Pac-Man Fever

Capcom

- Onimusha 2: Samurai's Destiny
- Jojo's Bizarre Adventure 5
- Auto Modellista
- Dino Stalker (Gun Survivor 3: Dino Crisis)
- Auto Modellista
- Red Dead Revolver

Konami

- Winning Eleven 6
- Suikoden III
- Silent Hill 3
- Tokimeki Memorial: Girl's Side

- Contra
- Metal Gear Solid Substance

Square

- Kingdom Hearts
- Final Fantasy XI

Electronic Arts

- Harry Potter 2
- Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- James Bond 007: NightFire
- The Sims
- Medal of Honor Frontline
- Madden NFL 2003
- Nascar 2003
- NBA Live 2003
- NHL 2003
- TigerWoods PGA Cup
- 2002 FIFA WorldCup
- Freak Style

Infogrames

- Terminator: Dawn of Fate
- Fugitive Hunter
- Men in Black 2: Alien Escape
- Micro Machines
- Monopoly Party
- NASCAR Heat 2
- Stuntman
- Superman: Shadow of Apokolips
- Taz: Wanted
- V-Rally 3
- Wheel of Fortune
- Zapper

Ubi Soft

- Tom Clancy's Ghost Recon
- Crouching Tiger, Hidden Dragon
- Rayman 3 Hoodlum Havoc
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Rainbow Six: Raven Shield
- Myst III: Exile
- Rayman Arena

Vivendi/Universal

- No One Lives Forever
- Tribes Aerial Assault
- Starsky & Hutch

Acclaim

- All-Star Baseball 2003
- Aggressive Inline
- Burnout
- Dave Mirra BMX 3
- Headhunter
- Turok: Evolution
- Vexx
- Legends of Wrestling
- Mary-Kate and Ashley Sweet 16

Activision

- X-Men: Wolverine's Revenge
- X-Men: Next Dimension

THQ

- MX Superfly
- Pride FC
- Battlebots
- Summoner 2
- Britney's Dance Beat
- Circus Maximus
- Dragon's Lair 3D
- Jackie Chan Adventures
- Red Faction 2
- Alter Echo
- Hot Wheels
- Red Faction II
- Rocket Power
- Rugrats
- Spongebob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchmen
- Tak and the Power of Juju
- WWE SmackDown 4

Eidos

- Tomb Raider: The Angel of Darkness
- TimeSplitters 2
- Hitman 2: Silent Assassin
- Legaia 2: Duel Saga
- Republic

Interplay

- Run Like Hell

LucasArts

- RTX Red Rock
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Gladius
- Star Wars Bounty Hunter
- Star Wars: The Clone Wars
- Full Throttle

Midway

- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- NFL Blitz 2003
- Freaky Flyers
- Dr. Muto
- Defender
- Fireblade
- Gravity Games Bike: Street, Virt, Dirt
- Legion: The Legend of Excalibur
- NBA Ballers
- NHL Hitz 2003
- MLB Slugfest 2003
- RedCard 2003

Codemasters

- Colin McRae Rally 3
- Mike Tyson Heavyweight Boxing
- Prisoner of War
- Pro Race Driver
- Club Football

Titus

- Barbarian
- Downforce
- Falcone: Into the Maelstrom
- Kao the Kangaroo 2
- Sgt. Cruise
- Tankers

Список анонсов не является окончательным.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ОБЗОР – описание игры, которую уже можно купить
СКОРО – обзор игры, которая скоро выйдет
ТАКТИКА – советы по прохождению игры
БИБЛИОТЕКА – гид для покупателя
ЖЕЛЕЗО – обзоры аксессуаров для PlayStation

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1 Таких игр не бывает. | 6 отставшая на пару лет. |
| 2 | 7 Хорошая игра. |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8 |
| 4 Уровень ниже среднего. | 9 Почти идеальный продукт. |
| 5 Средняя игра. | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться. |

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



пистолет



мышь

СУМБУРНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОБ ИГРОВОЙ ЖИЗНИ ЕВРОПЕЙСКОГО КОНТИНЕНТА ОБРАЗА 2002 ГОДА В ЧЕТЫРНАОЦАТО ТОМАХ С ПРОЛОГОМ И ЭПИЛОГОМ. (ВЫДЕРЖКИ)

ИГРОВАЯ ЕВРОПА



Место действия: специализированный магазин *Electronics Boutique*, Дублин, Ирландия

Покупатель: Скажите, пожалуйста, есть ли у вас в продаже *Scarlighter* для PlayStation2?

Продавец, извиняющимся тоном: Вы знаете, после события 11 сентября многие издатели отказались от продажи практически все свои симуляторы.



накомо, не правда ли? Что-то в этом роде вы можете услышать практически в любой из российских торговых точек, «палаток», «лотков», которым волею судьбы было предназначено заниматься продажей видеоигр в нашей стране. Но возможно, не стоит так уж сильно укорять наших родных продавцов в некомпетентности. Если пристально посмотреть на внешне благополучную, счастливую и сытую Европу, то окажется, что даже в этой бочке меда, равномерно разлитой на 16 стран, объединенных общей валютой, можно с легкостью обнаружить не одну ложку дегтя. Особенно в том, что касается любимых и почитаемых нами видеоигр.

Европейский рынок является вторым по объему продаж игровым рынком в мире, следуя сразу за американским и недавно обогнавшим резко просевший японский. Для компании Sony и ее платформы PlayStation Европа является главным лидером продаж благодаря пятилетнему почти безраздель-

ному царствованию PS one. Тем не менее... Во всем мире европейский регион считается чем-то не столь уж и значащим. Здесь не бывает громких премьер. Игровые приставки и, что еще важнее, сами игры стартуют на европейском рынке с задержкой в несколько недель (а значительно чаще - месяцев) по сравнению со своими японскими и американскими аналогами. Так же, как и фильмы, между прочим. Да что я вам рассказываю, вы сами прекрасно это знаете, ведь Россия тоже (не без некоторых оговорок, разумеется) считается производителями приставок и видеоигр европейской страной... На рынке которой они предпочитают официально не присутствовать...

Как человек, побывавший в игровых магазинах доброго десятка самых различных стран (в том числе, американских и, ох-ох, даже японских), могу авторитетно заявить, что на европейском континенте с играми далеко не все в порядке. При этом нашей крошечной индустрии даже до такого уровня еще расти и расти. Десантированный

на пару месяцев в офис одного крупного издательства, квартировавшегося в «европейской Силиконовой Долине» под названием Республика Ирландия, ваш покор-

из Великобритании в Европу. Примерно то же самое творится и в игровой индустрии. Будучи, конечно, не такой бурной и развитой, как у островной соседки, она,



В хорошем магазине можно найти игры практически на любую платформу, включая мертвые Dreamcast и N64.

ный слуга ни на минуту не забывал о журналистском долге перед читателями и постарался досконально разобраться в этом уникальном чуде природы, европейском игровом рынке.

Магазины

Ирландия — страна, которая успела за последние годы весьма солидно интегрироваться в Европейский союз и которая при этом все еще безраздельно связана со своим «колониальным прошлым». Маленький островок на протяжении сотен лет являлся, нет, даже не колонией, а скорее английской провинцией. С недавних пор, впрочем, наметились перемены. Ирландцы отказались от английских мер (футов и фунтов), при этом продолжая дружить с дорожными милями, и приняли новую валюту евро. В общем, Ирландия находится примерно на полпути

тем не менее, куда более прогрессивна, чем в какой-нибудь Франции или Италии. При этом игровой рынок практически полностью повторяет английский. Для того, чтобы в этом убедиться, достаточно лишь сравнить хит-парады.

Игровые магазины (важный признак цивилизованного и развитого рынка, которому еще только предстоит появиться у нас) традиционно размещаются в центре, на самых оживленных улицах, и живут исключительно ради продаж в выходные дни, когда в город устремляются толпы молодежи. В отличие от Америки, где игровые магазины обычно размещаются внутри больших торговых комплексов (типа московского «Охотного ряда», только раз в десять крупнее), здесь предпочтение отдается небольшим зданиям с отдельным входом, настоящей витриной и прочими атрибутами полной независимости. Во всем городе (а Дуб-



Все более популярными становятся аттракционы с эффектом участия. В Дублине, например, установлен автомат с «реальными» гонками Formula 1, созданный при участии Scuderia Ferrari.



Магазинные полки не столь длинные и набиты, как в той же Японии. Тем не менее, здесь явно есть, из чего выбирать.



Кампания по продвижению GameCube увенчалась полным успехом. Приставка с легкостью победил Xbox уже в премьерный уикенд.

лин — городок совсем небольшой, меньше миллиона жителей) примерно пятнадцать-двадцать мест, где можно купить игры, из которых лишь полдюжины специализируются на этом виде продукции. Крупные сети HMV и Virgin, торгующие музыкальными компакт-дисками, видеокассетами и DVD, обычно выделяют под игры примерно четверть территории магазина, то есть где-то пол-этажа.

Основной силой на рынке являются две английские сети магазинов — GAME и Electronics Boutique, у каждой из которых открыто по несколько магазинов на территории страны. Еще интереснее тот факт, что обе они принадлежат одному и тому же владельцу, который сначала торговал под маркой EB (при этом отчисляя 1% всех доходов американскому офису EB), а потом решил прикупить и вторую большую сеть. Ну, а чтобы не делиться больше доходами с американцами, было решено и вовсе отказаться от марки Electronics Boutique. С середины мая все магазины этой фирмы будут называться GAME. Что, впрочем, не имеет почти никакого значения — ведь цены в них уже давным-давно были абсолютно одинаковыми. Фактически EB/GAME является монополистом англоязычного рынка, что позволяет компании не только устанавливать почти свободную ценовую политику, но и иметь серьезный вес в игровой индустрии как таковой. В частности, еще до сих пор не утих скандал, поднятый розничными сетями по поводу принципов торговли игровыми приставками. В Америке, да и

в Японии тоже, продажа игрового железа практически не приносит прибыли игровым магазинам. Они торгуют железом лишь ради того, чтобы продавать побольше игр. Это позволяет поддерживать цены на приставки на минимальном уровне (обычно куда ниже себестоимости) и сохранять их привлекательность для покупателя. Европейские торговцы (и GAME одними из первых) усомнились в правильности такого пути и решили зарабатывать на приставках ничуть не меньше, чем им достается от продажи игр. От производителей (Sony, Microsoft,



Этот магазин закрылся в самом начале мая. И спустя четыре дня засиял новой вывеской GAME.



Интерьеры модного магазина HMV располагают к скорейшей покупке. А вот цены — не вполне. Впрочем, на старые релизы действуют неплохие скидки. 2 «пожилых» игры можно купить за 60-70 евро

Nintendo) потребовали немедленно снизить отпускные цены, либо же согласиться на то, что розничные сети будут сами устанавливать цены на продукцию. Microsoft предпочла согласиться на эти условия, в результате чего премьерная розничная цена на Xbox (правда, все равно



Новые поступления всегда выставляются отдельно, дабы привлечь внимание покупателей. Обратите внимание, внизу лежат номера OPM 2 UK с демкой FFX.



Самая большая сеть игровых магазинов GAME активно продвигает Super Mario World на GBA



Отечественные игровые проекты постепенно завоевывают свое место на рынке. Etherlords (они же «Демииурги») держатся в чарте сети GAME на почетном седьмом месте.

слишком завышенная) не пострадала. Что же касается Sony и Nintendo, то они отказались платить продавцам, в результате чего PlayStation 2, например, продается за 330 евро (вместо рекомендованных 299), а только что вышедший GameCube стоит в разных магазинах от 220 до 230 евро вместо 199. Что, впрочем, на популярности двух последних практически никак не отразилось. А вот Xbox в результате переживает весьма тяжелые времена. Снижение цены до 299 евро (330 в розницу) несколько оживило продажи, но уже неделей спустя премьерная GameCube одним махом

перечеркнула показатели, к которым детище Microsoft ковыляло в течение двух месяцев.

В каждом специализированном игровом магазине вы сможете найти новинки и более пожилые продукты на все активные платформы. В случае с Европой внушительный список таков (в порядке уменьшения популярности): PlayStation 2, GameCube, PC, Xbox, GBA, PS one, Dreamcast, N64. На одних и тех же полках соседствуют игры новые и поддержанные. Любой покупатель, вдоволь наигравшись в купленную игру, может принести ее обратно в магазин и, доплатив примерно половину стоимости, получает что-то новенькое. Его же бывшая собственность возвращается на полку с наклейкой «Used». Разумеется, такая игра будет стоить несколько меньше, чем абсолютно новая. Точно так же можно возвращать в магазин игровые приставки и аксессуары. Не мечта коллекционера, конечно же, но судя по популярности этой услуги, многим нравится. Одной из отличительных черт солидного магазина является демонстрация с каждой из новых приставок. И Sony, и Microsoft, и даже Nintendo позаботились о том, чтобы любой желающий мог попробовать главные суперхиты на их системе в действии. На PS2 в эти месяцы можно поиграть в MGS2, Ico и FIFA World Cup. Футуристичный Xbox предлагает вниманию прохожих демо-диск с Halo, Amped и Project Gotham Racing. Ну а стильный GameCube отправляет всех же-

лающих в «далекую-далекую галактику» с Rogue Leader или в дом с привидениями из Luigi's Mansion. Вкусы аудитории весьма схожи с английскими, да и вообще со среднеевропейскими. Такой хит-парад вполне можно было бы увидеть и в российском магазине: FIFA World Cup, Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto III... В общем, абсолютно ничего интересного.

Аркады

Считается, что залы игровых автоматов отживают последние годы. Однако в Японии снижение инте-

реса публики к аркадам все никак не прекращается, а в Америке, напротив, они остались разве что в Лас-Вегасе, да в нескольких Диснейлендах. Европейский аркадный рынок при таких соседях вполне можно назвать здоровым и румяным. Да, и здесь публика уже не так рвется расстаться со звонкой монетой, но все же это не столь заметно, как в Штатах. По крайней мере, в крошечном Дублине мною было обнаружено аж пять достаточно больших аркадных залов, напичканных самыми последними новинками. Да и в Лондоне гигантский центр Trocadero в главном тусовочном месте Piccadilly Circus никак не соглашается с мнением, что аркады мертвы и лежат в руинах. К сожалению, несмотря на внешнее спокойствие, признаки болезни уже начинают проступать. Главный, и самый страшный из них – практически полное отсутствие интересных новых концепций. Даже пришествие весьма качественного джета Tekken4/Virtua Fighter 4 не меняет ситуации. Аркадные игры как будто аккуратно разложены по жанрам, которые никогда не перемешиваются. Гонки, файтинги, спортивные симуляторы и свето-

все остальные участники рынка, выжимать остатки потенциала из проверенных жанров и проверенных марок. Что нам предлагает сегодня лучшая аркадная компания? F355 Challenge 2. Star Wars Episode 1 Racer Arcade. Virtua Fighter 4. Virtua Tennis и Virtua Golf. Все это – очень хорошие игры. Но аркады



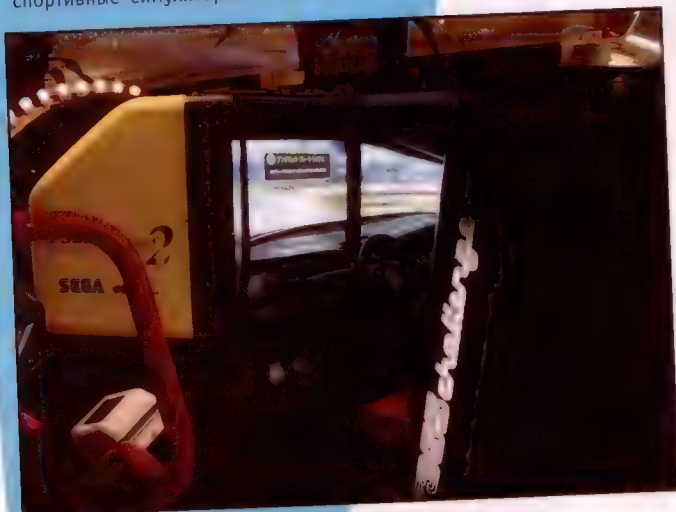
Virtua Golf – еще один шедевр «виртуального» сериала от Sega, который почему-то так пока и не нашел дорогу ни на одну из приставок.

английский рынок, говорящий на том же языке, что и большая часть ирландцев (английском, разумеется), то и проблемы этот момент не составляет. Практически полностью оккупированный издательским конгломератом Future Publishing, он предлагает фанатам видеоигр издания почти что на лю-



Club CART – отличный гоночный симулятор на базе «железа» Naomi2. Есть ли надежда на скорый релиз на PS2? Надежда всегда есть...

ского вариантов Official PlayStation, в большинстве европейских стран издается еще и Official PlayStation 2 Magazine, справедливо разделяющий две платформы. Тем не менее, преемственность двух изданий все равно прослеживается. После появления OPM2, оригинальный OPM немедленно начал слабеть, хиреть и загибаться, и сегодня его тираж далек от некогда рекордных 300 тысяч экземпляров. Зато журнал по PlayStation2, начав со скромных (по местным меркам, конечно же) 100 тысяч, вырос до 250 всего лишь за полтора года своего существования. Каждый номер снабжается диском с тремя-четырьмя демо-версиями, одна из которых представляет еще не вышедший в Европе суперхит (например, в майском номере – Final Fantasy X), а остальные позволяют попробовать в действии уже появившиеся на рынке проекты. Кроме того, на диске часто присутствуют и другие материалы – высококачественные DVD-ролики из еще не вышедших игр, интервью с разработчиками, репортажи с выставок и прочие интересные дополнения. Примерно по такому же принципу построен и Official Xbox Magazine. Что же



В Новом F355 добавлено несколько трасс, в основном европейских автодромов. Не исключено, что именно в этом виде игра попадет на PS2



Ridge Racer V в аркадах выглядит точно так же, как и оригинал на PS2. Namco не особенно старалась

вые тир. И больше ничего. Все относительно новые релизы непременно вписываются в эти категории. Уникальных и оригинальных игр наподобие Super Monkey Ball днем с огнем не сыщешь. Даже пионер индустрии компания Sega не стремится выручать аркады из беды и предпочитает, как и

созданы для другого. Они должны давать новые ощущения, предоставлять развлечения, недоступные на домашних системах. Вместо этого они кормят нас тем же самым набором, что доступен для любой мало-мальски приличной приставки. С примерно такой же графикой и неизменным игровым процессом.

В середине девяностых мы, помнится, очень горевали по поводу того, что в Москве нет приличного зала игровых автоматов, куда привозили бы все новинки, где бы можно было играть в лучшие игры от Sega и Namco. Тогда это еще имело смысл. Сегодня такой зал уже совершенно не нужен. Если хотите новых впечатлений, пододвиньте поближе PS2 и сыграйте в Iso.

Пресса

Ирландской игровой прессы, как таковой, не существует. Поскольку под боком находится гигантский



Ninja Assault – еще один световой тип от Namco/Sega в добавление к Vampire Night, только с самурайской тематикой. Порт на PS2 уже на подходе.

бой вкус. У каждой из игровых консолей на рынке имеется собственное «официальное» издание, привилегированный журнал, снабженный обязательным ежемесячным демо-диском. Все четыре Official издает Future, хотя журнал по Nintendo до недавних пор принадлежал компании Emap. В отличие от российского и американ-

касается Nintendo, то ее официальный журнал является единственным, не выходящим с демо-диском. Не исключено, что в ближайшем будущем такой появится, учитывая грандиозный успех издания конкурентов. Помимо официальных журналов, существует также и масса неофициальных, отличающихся обычно солидной, луч-



Гигантский руль в 13-Wheeler – единственная деталь, не донесенная в домашней версии



Грозный Tekken 4 и стильный VF4 разделены прослойкой из Virtua Tennis. Видимо, для того, чтобы фанаты двух серий не ссорились между собой

шей проработкой информации, более качественными обзорами и качественной критикой тех или иных проектов. PSM2, X-Game и NGC от Future Publishing являются как раз такими «крутыми» изданиями. В качестве дополнительных бонусов к ним обычно прилагаются DVD-диски, видеокассеты или CD-ROM со всевозможными дополнительными материалами и эксклюзивными роликами. Но, увы, никаких демо-версий. Мультиплатформенные издания наподобие «Страны Игр» в Англии по какой-то причине не слишком популярны (вероятно из-за того, что несколько машин одновременно покупают лишь самые продвинутые игроки). Тем не менее, весьма успешен долгожитель игровой сцены – Computer and Video Games, а среди всех мировых изданий особенно почитается аристократичный английский EDGE, пропагандирующий видеоигры не как низкосортные развлечения, а как вид искусства и образ жизни. Подобный подход придает журналу некую отрешенность от реального мира, а его журналистам дает право взирая на массы свысока, впрочем в профессионализме им все равно не откажешь – материалы EDGE практически всегда свежи, интересны и

оригинальны. Чем больше пытаешься разобраться в хитросплетениях европейской игровой жизни, тем больше в них запутываешься. Да, Европа – это не просто тихий захолустный островок точно между Америкой и Японией, а вполне самостоятельный, да еще и огого какой крупный рынок, с которым приходится считаться всем ведущим поставщикам интерактивных развлечений. Не все на континенте идет так гладко, как в некоторых других регионах, но в то же время своего полного потенциала старушка еще далеко не раскрыла. Существуют настоящие золотые рудники в Восточной Европе, существуют еще более богатые алмазные копи России. Когда-нибудь все эти богатства будут разведаны, игровой рынок заработает в полную силу, и вот тогда Европа сможет стать лидером индустрии. И производители приставок будут толкаться и изо всех сил мешая друг другу мечтать выпустить свои новые консоли первыми именно на европейском рынке. Ну да, мечты, мечты...

Сергей Овчинников
Москва-Лондон-Дублин

в продаже с 20 мая



Читайте в 10(115)
"Star Wars" номере "Страны Игр"

МЕГА-МАТЕРИАЛ

24 страницы самого интересного и неожиданного о Star Wars!

Хронология вселенной

Линия времени охватывает период от изобретения гиперпривода и становления Старой Республики до противостояния Нового Ордена Джедаев и расы юужан вонг. Все, что вы хотели знать о вселенной Star Wars, не подозревая о ее истинных масштабах!

Фильмы

Ведущим обозревателям "СИ" есть что вспомнить! Сеанс массовой ностальгии по тем временам, когда словосочетание "Звездные войны" значило больше чем просто фильм

Игры

Компьютерные, приставочные и аркадные игрушки под лейблом Star Wars регулярно выходят на протяжении вот уже двадцати лет. За это время сменялось несколько поколений "железа", родились и развились новые жанры, а SW-игры стали индикатором, четко отражающим текущее состояние индустрии.

Киноляпы и послания от г-на Лукаса

Величайшая космическая опера современности овеяна тайнами, легендами, досужими слухами и спекуляциями. Все они подхлещиваются как режимом строгой секретности, в котором работает Lucasfilm, так и наличием в киноматериале многочисленных приколов, скрытых посланий от съемочной группы... а также банальных ляпов

Российский фэндом

Всякий фэндом состоит прежде всего из людей, которым мало просто посмотреть фильм и, сказав себе: "Вау, мне понравилось!", и переключиться на что-то еще. Фэны хотят прожить приятные ощущения и поэтому активно занимаются всяческой полезной (и не очень) деятельностью. Какой? Об этом вы узнаете из этого в высшей степени необычного материала!

"ЗВЕЗДНЫЕ" REVIEW и PREVIEW:

Star Wars Galaxies
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns
Star Wars: Racer Revenge
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast
Star Wars: Jedi Starfighter

ОБЗОРЫ

Dark Planet: Battle For Natrolis / Soldier of Fortune 2 / "Безумие" / Worms Blast / "Европа II" / Monsterville / "Ибиза Покер" / Deadly Dozen / "Малышка Чесси"

СТРАНА
ИГР

game land
www.gameland.ru

KUT THE THING



ЖАНР: ACTION / ADVENTURE
УЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: VIVENDI / COMPUTER ARTWORKS
КОЛИЧЕСТВО УГРОЗОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2002 ГОДА



В далеком 1982 году голубые экраны оккупировал фильм Джона Карпентера (JOHN CARPENTER) под злобешим названием "THE THING", на просторах нашей необъятной родины более известный как "Нечто" или "Тварь". Немаловажно, что по тем временам он обладал не только интересной историей, но и качественными спецэффектами. Поклонники жанра ужасов были в восторге...

ЖИТ

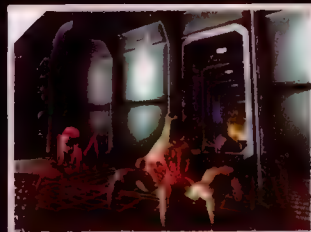
Сюжет кинокартины повествовал о том, как в Антарктиде группа скандинавских ученых обнаружила во льду странную форму жизни. Как водится, вместо того чтобы оставить это "нечто" в покое, добросовестные профессора захотели как следует исследовать любопытную штучку. А потом появились американцы, и пошло-поехало... В результате злобная инопланетная тварь перезарядила значительную часть любопытного коллектива. Самое неприятное было то, что инфицированная жертва какое-то время вела себя нормально, но в один прекрасный момент внезапно превращалась в уродливое чудовище, главной целью которого является выживание, и здесь оно не выбирает средства...

...вать таинственную гибель экспедиции ученых, занимавшихся исследованиями в холодной и не слишком гостеприимной Антарктиде. Ну что тут скажешь... Уж послали, так послали. Прибывает группа на печально известную по фильму базу Outpost 31, а там сплошной разгром. И тишина... Уже страшно? Ничего, дальше будет хуже. Разработчики старались отойти от стандартной формулы survival horror. По их словам, The Thing - это скорее action horror, для которого перестрелки с монстрами являются основным направлением, а головоломки и прочие элементы второстепенны. То есть никаких многочасовых блужданий а-ля "ежик в тумане" можете не ждать - это вам не Silent Hill. К тому же, не стоит забывать, что мы приехали сюда не одни. Пе-



► В отличие от фильма в игре монстры похожи, перестанут боятся холода и будут выходить на улицу в своем первоизданном облике.

Ключевое слово The Thing - паранойя, превращающая игру в настоящий психологический триллер.



► Если мне не изменяет память в фильме Scudler и был головой на ножках, но с тех пор они видимо научились размножаться.

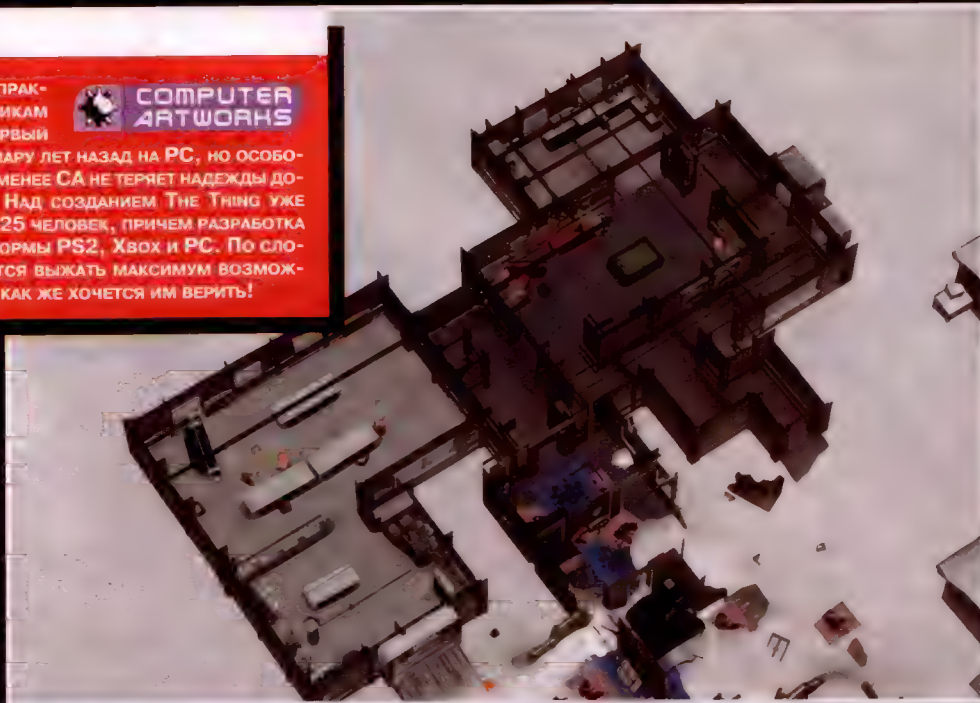


БУДЕМ ЗНАКОМЫ?

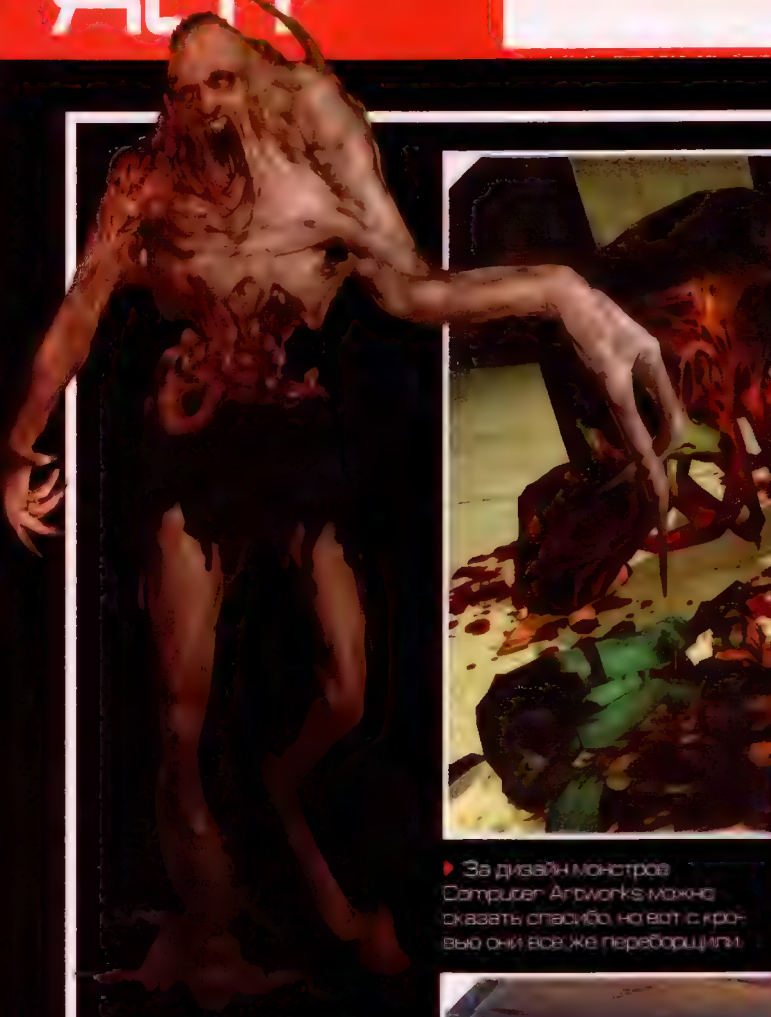
Команда COMPUTER ARTWORKS ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ИЗВЕСТНА ПОКЛОННИКАМ КОНСОЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. Их первый проект - EVOLVA - был выпущен пару лет назад на PC, но особого успеха он не добился. Тем не менее CA не теряет надежды дотянуться до игрового Олимпа. Над созданием THE THING уже два года трудится коллектив из 25 человек, причем разработка ведется параллельно под платформы PS2, Xbox и PC. По словам разработчиков, они пытаются выжать максимум возможностей из каждой системы. Ах, как же хочется им верить!



Согласитесь, подобный сюжет идеально подходит для создания какой-нибудь "пугающей" игры в стиле Resident Evil. И тем интереснее, что работники компании Computer Artworks поступили весьма неожиданным образом. Сделать обычную вещь "по мотивам" было бы слишком банально, поэтому они решили дать волю своей буйной фантазии и сотворить продолжение оригинального фильма. Действие игры разворачивается спустя некоторое время после событий, которые мы имели возможность лицезреть в киноленте Джона Карпентера. Вам достается почетная роль капитана Блейка (Captain Blake), лидера спасательной команды, посланной расследо-



► Трехмерная модель базы проработана с особой тщательностью и выглядит очень привлекательно, хотя почему-то совсем не видно куч мусора, коим изобилует на концептах.

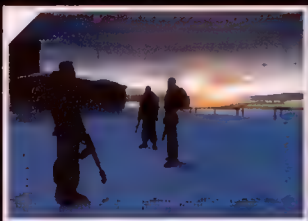


ТЕПЛО ЛИ ТЕБЕ, ДЕВИЦА?

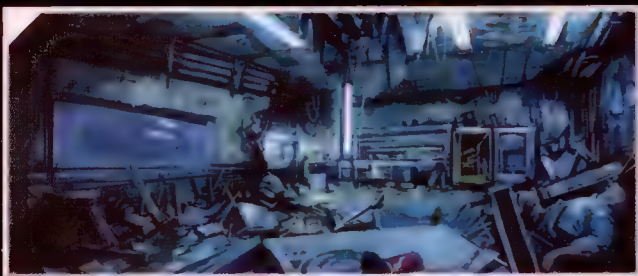
Действие игры разворачивается не только в закрытых помещениях, но и на открытых пространствах. Правда, Антарктика - это не Канарские острова, так что, решив подышать свежим воздухом, придется поглядывать на индикатор выносливости (endurance meter), показывающий, сколько еще времени герой сможет пробыть на улице, прежде чем отморозит себе что-нибудь. Учтите, слишком долгая прогулка может обернуться для Блейка самыми печальными последствиями...

► За дизайн монстров Computer Artworks можно сказать спасибо, но вот с кровью они все же переборщили.

риодически под нашим чутким руководством будет оказываться несколько NPC (вероятнее всего, в количестве не более трех человек). На первый взгляд, это открывает перед игроком радужные перспективы. Сами подумайте, зачем рисковать собственной жизнью и ломиться вперед планеты всей в первую попавшуюся дверь? Блейк - все-таки лидер группы, а лидеров, как из-



► Знаменитый скриншот, подтверждающий возможность ведения огня с двух рук, причем из разных типов оружия.



КАЖДЫЙ КОМПАЬОН ИМЕЕТ ИНДИКАТОР СТРАХА И ДОВЕРИЯ, ПО КОТОРОМУ МОЖНО ПРЕДУГАДЫВАТЬ ЕГО РЕАКЦИЮ НА СЛОВА И ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА.

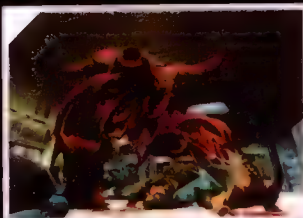
вестно, необходимо беречь, холить и лелеять. По идее, куда лучше сделать умное лицо, принять подобающую позу и твердым голосом приказывать «товарищу по несчастью» исследовать интересующую вас территорию, а в случае прямой угрозы спокойно приказывать ребятам атаковать противника. Если же поблизости ничего подозрительного не наблюдается, можно попросить их постоять на страже. Однако не все так просто. Каждый компаньон имеет индикатор страха и доверия (fear/trust meter), по которому реально предугадать его реакцию на ваши слова и действия. В принципе, этот индикатор выполняет скорее

декоративную функцию, нежели практическую, так как моральное состояние подчиненных легко определить по их поведению. Посмотрите, что они делают, прислушайтесь, о чем говорят, и вам все сразу станет понятно. Ведь ключевое слово The Thing - паранойя, превращающая игру в настоящий психологический триллер. Главное - не стоит увлекаться продолжительными прогулками по злойшей базе в гордом одиночестве. Если Блейк проведет вдали от группы слишком долгое время, то, вернувшись к команде, рискует обнаружить, что коллеги бросают на него косые взгляды, всячески сторонятся и вообще отказываются подчиняться каким бы то ни было приказам. В особо тяжелых случаях они, особо не церемонясь, могут просто накинуться на незадачливого командира с вполне конкретной целью. Цель проста - обезопасить дорогого начальнику досрочную путевку в рай. Подобное поведение вполне естественно. Капитан бегал неизвестно где, да к тому же один... Кто докажет, что он не был инфицирован? Вот вы и докажете. Чтобы вернуть доверие окружающих, придется поставить себя в опасное положение. Попробуйте, например, дать самому недоверчивому какое-нибудь оружие для самозащиты. Но здесь-то и кроется камень преткновения. Вы точно уверены, что вручаете пушку именно человеку, а не

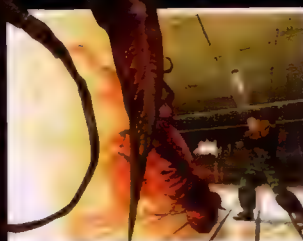
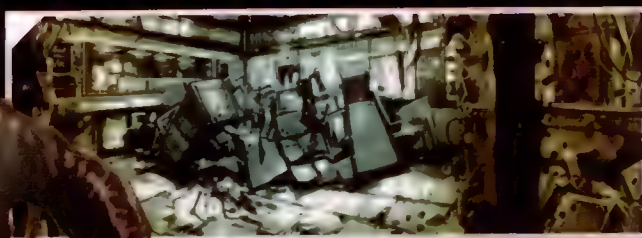


И без того гнетущая атмосфера игры усиливается довольно скудными источниками света, лишь усиливающими страх.

монстру, прикидывающемуся белым и пушистым? При наличии определенных предметов можно попытаться выяснить, кто из присутствующих друг, а кто враг. Делается это с помощью знаменитого теста на кровь (blood test). Хотя уже само проведение теста - задумка довольно опасная, так как разоблаченное чудовище наверняка впадет в ярость и устроит всей команде такое, что мало не покажется. Здесь следует добавить, что на различные ситуации каждый NPC реагирует по-своему. Некоторые компаньоны более пугливы и, соответственно, являются плохими помощниками в бою. С такими людьми необходимо вести себя осторожно. Если, скажем, вам придет в голову неожиданно выключить свет, эти "храбрецы" начнут терять доверие к капитану или ударятся в панику. До смерти напуганный человек не реа-



При наличии определенных предметов можно попытаться выяснить, кто из присутствующих друг, а кто враг.



Наверное, единственный способ в одиночку завалять такую тварь - это взорвать подходящую бочку с горючим.

гирует на приказы, и единственный способ взрушить непокорного - это приставить оружие к его голове, из которой нигде вылетит вся дурь (или мозги, но давайте надеяться, что до этого не дойдет :)). В таком случае возникает вопрос: а не перестрелять ли всех этих NPC от греха подальше? Что мы, с монстрами в одиночку справиться не сможем? Оказывается, нет. Разработчики недаром ставят ударение на взаимодействие героев. Подчиненные делятся на три типа: солдаты, медики, а также инженеры, которые не упустят случая открыть крепко запертую дверь, взломать компьютер или починить что-нибудь. Смерть какого-либо персонажа может привести к тому, что пройти игру окажется невозможно. На одном из зарубежных сайтов содержится информация весьма любопытного содержания, гласящая, что вышеозначенные ин-

action honor - это монстры. Уделим же им чуточку внимания. Наиболее распространенный тип этих милых созданий в The Thing - инфицированные NPC, которые рано или поздно начинают трансформироваться в walkers, одних из самых сильных противников в игре. Зрелище, надо признать, не для слабонервных. На их фоне куда лучше смотрятся scuttlers, по виду похожие на человеческую голову, увенчанную длинными когтистыми ножками. Эти маленькие паразиты предпочитают вести "групповой образ жизни", то есть всегда и везде ходят вместе, никогда не нападая на заблудших путников поодиночке. Роль боссов играют Ruptures, напоминающие бесформенную массу, состоящую из частей тел инфицированных NPC и прочих организмов, с которыми им довелось столкнуться. Так как Ruptures постоянно меняют форму, шансы встретить двух



похожих особей практически равно нулю. Истреблять весь этот зверинец предстоит с помощью внушительного арсенала вооружения. Пистолет, автомат, дробовик, снайперская винтовка, огнемёт, гранатомет, гранаты... На некоторых скриншотах можно заметить, как Блейк лихо палит в монстров, держа по автомату в каждой руке. Похоже, будет действительно весело. Ну и до кучи - немного о графике. Как всегда, обещают нечто потрясающее: детализированные текстуры, превосходное освещение и море спецэффектов вроде падающего снега и пара изо рта персонажей. За происходящими событиями предстоит наблюдать от третьего лица, хотя не исключено, что в игру будет включен и любимый многими вид "из глаз". На вопросы о продолжительности The Thing создатели отвечают, что прохождение займет более 25 часов. Что ж, выглядит заманчиво. Осталось только дожидаться второй половины лета, когда Computer Artworks представит на наш суд настоящую "игру ужасов" (будем надеяться, в хорошем смысле этого слова :)).

ЛЕОНАРДА Ф.



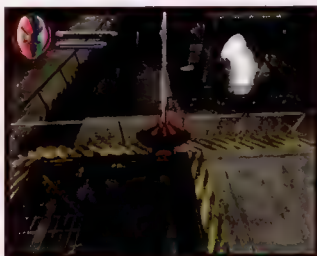
SPIDER-MAN THE MOVIE

После продолжительного перерыва в киноиндустрии случился настоящий взрыв популярности классических супергероев. Фильм о самом необычном из всех борцов за справедливость, Человеке-Пауке, в течение долгого времени был одним из самых ожидаемых.

Т о же самое можно сказать и об игре, которая была анонсирована еще в прошлом году. Но для начала стоит сказать пару слов о ленте. Выйдя в начале мая на большой экран, Паук доказал, что Фабрика Грез по-прежнему способна радовать нас качественным игровым кино. Сюжет, разумеется, повествует о необычном юноше, Питере Паркере (Peter Parker), который в свободное от учебы время ловит преступников и фотографирует себя в красно-синем обтягивающем трико для газеты Daily Bugle. Добрая же половина событий фильма посвящена противостоянию Человека-Паука (коим и является Питер Паркер) и злодея Зеленого Гоблина (Green Goblin), так же получившего сверхсилу в результате генетических мутаций. В Spider-Man: The Movie (далее SM) все несколько иначе: здесь вы сталкиваетесь еще и со Скорпионом (Scorpion), Шокером (Shocker) и Стервятником (Vulture). Не станем судить авторов за такую вольную

наена. Подчеркиваю, именно дополнена, а не изменена. Тот, кто знаком со "Спайдерменом" для PS one, без труда включится в геймплей SM. Липкий супергерой по-прежнему умеет карабкаться по стенам, летать на паутине, высоко прыгать и размахивать кулаками. Более того, чтобы больше соответствовать киношному образу, он отточил старые и выучил новые приемы. Паря над крышами на паутине, вы можете легко менять направление и высоту, не теряя при этом

■ Новые способности позволяют паучку более эффектно обезвреживать врагов.



Х ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Невзирая на то что фильм "Человек-Паук" еще не закончил свое шествие по кинотеатрам, Columbia Pictures уже официально анонсировала сиквел. Известна даже точная дата премьеры: Spider-Man 2 выйдет на экраны 7 мая 2004 года.

Директор картины Сэм Рэйми (Sam Raimi), естественно, сохранил первоначальный актерский состав. Будем надеяться, что хороший сценарий снова обеспечит Дэвид Копп (David Koepp).

Разработчики из Treyarch не стали модернизировать старый движок от Neversoft, а написали свой собственный.



интерпретацию сценария, ведь одного босса для нормальной игры будет все же маловато. Разработка проекта была возложена на команду Treyarch, которая сделала себе имя, мастерски портировав оригинального Spider-Man на Dreamcast, а также Tony Hawk's Pro Skater 2 (Dreamcast и Xbox). Стержнем SM, разумеется, стала дважды испытанная концепция 32-битного "Паука". Но по случаю перехода на новую платформу она была существенно допол-



■ Если вы смотрели фильм, то наверняка помните первый костюм "супергероя", сработанный из старых "треников"



скорости. Можно даже повиснуть на клейкой нити и перемещаться на ней вверх и вниз. Если требуется преодолеть значительное расстояние, не отрываясь от земли (или стены), лучше воспользоваться приемом под названием zip-line. Раньше с его помощью можно было, зацепившись паутиной, одним рывком перемахнуть на противоположную поверхность. Отныне то же самое вы можете проделывать в одной плоскости и даже сочетать с атакой.

Возможность драться в воздухе - это одно из самых значительных нововведений SM. Что касается прочих боевых навыков, то тут Пауку позавидовал бы сам Брюс Ли. Во-первых, некоторые фирменные фокусы с паутиной (выстрел, взрывающийся купол, притягивание врага и паучьи перчатки) доступны в усиленном варианте, который выполняется более сложной комбинацией кнопок. Во-вторых, появилась возможность запрыгнуть на плечи любому противнику, даже боссу. В таком положении можно дубасить негодяя до тех пор, пока тот не решит вас стряхнуть. Но и такие милые шалости не сравнятся с наличием 28 комбо-серий, которые хранятся в раскиданных повсюду золотых значках. Правда, с рядовыми врагами всегда можно сладить обычными средствами. Но у комбо есть два полезных свойства: они эффективны против боссов, а их использование поднимает ваш рейтинг в конце уровня. Подробнее об этом чуть позже. В опциях существует выбор между стандартной и усовершенствованной схемой управления. Второй вариант предпочтительней хотя бы тем, что только он позволяет выполнить еще один новый трюк: изловившись, вы можете закрутить противника юлой, которая будет счи-

щать других врагов. Но самое важное достоинство нового метода управления заключается в упрощении использования атак паутиной. Вам больше не нужно мучиться, стараясь одновременно нажать кнопку и крестовину джойстика, поскольку теперь их можно нажимать по очереди. Уровни строятся по тем же принципам, что и в Spider-Man для PSX. Головокружительные прогулки по крышам небоскребов чередуются с более вдумчивым изучением зданий изнутри. Находясь в помещении, вы, как правило, должны выполнить какое-то задание: найти что-то или спасти кого-то. Иногда для успеха миссии требуется передвигаться незаметно. В этом случае

■ Скорпион - еще один суперзлодей, которого не было в оригинальном фильме.



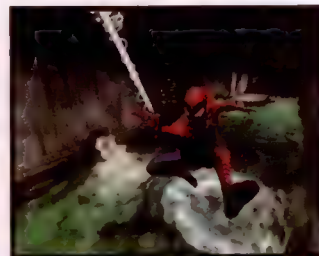
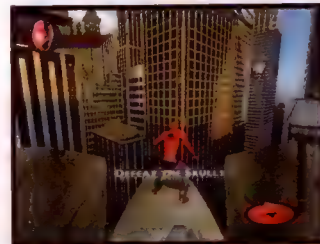
вашими лучшими друзьями станут тени, которые скроют вас от посторонних глаз. Помните, что охранник не поднимет тревогу до тех пор, пока не увидит вас воочию. Изображать из себя шпиона можно и в обычных обстоятельствах, при-

стенный. Как видно из скриншотов, модели персонажей гораздо более детализированы и реалистичны, чем в предыдущих версиях игры. Тот же Спайдермен наделен рельефной мускулатурой, а текстуры в точности повторяют паучий костюм

Возможность драться в воздухе - это одно из самых значительных нововведений Spider-Man.



■ Полеты между небоскребами стали наиболее зрелищной частью нового проекта. Лишь бы Гоблин не догнал.



■ Главный враг Человека Паука в фильме, Зеленый гоблин, станет лишь одним из боссов.

из фильма. Даже пальцы героя анимированы, а не сращены в кулак, как это было раньше. Расписывать убранство помещений нет смысла, зато пейзажи Нью-Йорка просто великолепны. Спуститься с крыш на землю и побродить по улицам, к сожалению, нельзя, но и здесь, на высоте сотен метров, есть на что поглядеть. Сложные с архитектурной точки зрения небоскребы производят неизгладимое впечатление, сверкая стеклянными окошками, в которых можно увидеть свое отражение! Особенно эффектно город смотрится ночью, когда загораются сразу тысячи огоньков! Достоинствами звукового ряда являются взятые из фильма мелодии и подлинные голоса актеров Тоби Магуэра (Toby Maguire) и Уиллема Дэфо (Willem Dafoe), которые исполнили в картине роли Человека-Паука и Зеленого Гоблина. Игра уже вышла в Штатах и, судя по отзывам, главными ее недочетами являются камера и скромная анимация главного героя. Несмотря на то что разработчики потратили много времени, отлаживая ее, совершенства им достичь не удалось. Кстати, всего на создание Spider-Man: The Movie ушло целых полтора года! В результате получился настоящий самостоятельный хит, а не придачок к нашему же блокбастеру. Без всяких оговорок можно сказать, что летом на европейские прилавки попадет самая лучшая игра о Человеке-Пауке, сделанная по мотивам его на удивление удачного киновоплощения.

Mac Fank

Х СТРАННЫЙ БОНУС

Похоже, ТПТ ввел моду на боулинг в качестве бонуса к основной игре. Вот и Treyarch, проявив немного фантазии, включила в Spider-Man: The Movie достаточно странную его разновидность, открыть которую можно, набрав 10 тысяч очков. Суть мини-игры до боли проста: нужно, летя на паутине вдоль прямой дорожки, сбивать людей, изображающих из себя кегли. Оригинальный способ времяпрепровождения. (^_^)

чем такая инициатива поощряется очками. Все ваши достижения отражаются на рейтинге, который высвечивается по завершении каждого уровня. Очки - это главная валюта SM, поскольку только они могут открыть запертые на диске бонусы. Не надейтесь заработать кучу point'ов, просто пробежав через первый этап сто раз подряд. За уровень "платят" только один раз, причем по фиксированному тарифу. Поднять ставку можно, увеличив сложность. Чтобы было понятно, приведу пример. Допустим, вы прошли этап на Easy и обогатились на 500 условных единиц. Если вы пройдете его повторно на Hard'e, тариф которого равен 1000, то получите только 500 очков разницы. Дабы копилка заполнялась быстрее, нужно экономить здоровье, чаще использовать красивые комбо и выполнять скрытые задания. Наверное, вам интересно, ради чего нужно так стараться. Поверьте, перечень секретов целиком оправдывает затраченное время. Кроме расширенного гардероба, вы можете открыть дополнительные заставки и даже полностью нового персонажа со своим сюжетом. Какого именно, не скажу, иначе сюрприза не выйдет. (^_^) Разработчики из Treyarch не стали модернизировать старый движок от Neversoft, а написали свой соб-

BARBARIAN

Жаль, что я не заметил, когда именно разработчики начали описывать свои новые проекты в выражениях, напоминающих о рекламе кофе. Согласитесь, приятно, когда обещают соединить тонкий вкус настоящего бесшабашного файтинга и аромат необыкновенно глубокого RPG'шного сюжета. Но вот верить обещаниям в обоих случаях нужно одинаково осторожно.

На самом деле в Barbarian действительно заметно смешение жанров, разве что до настоящих элементов RPG процесс все же не дошел. И вряд ли стоит считать это заимствованием идей, скорее, игра есть очередная ступень эволюции одного из поджанров fighting, впервые громко заявившего о себе в серии Power Stone (Capcom, DC). От ортодоксального варианта "один на один" он отличается многоэтапностью арен, их размером, интерактивностью обстановки (детали которой можно не только разбивать, но и использовать в качестве оружия), а главное, приспособленностью к полноценному режиму для четырех игроков. На сей раз эту схему разработчики применили к фэнтезийному миру, попутно приляпав к проекту громкое название. Хотя если подумать хорошенько, то со времен Golden Axe мы ничего действительно стоя-

■ У каждого героя существуют особые удары, которые нельзя заблокировать.



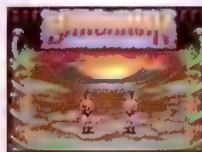
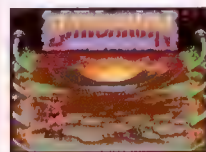
ставляющая игры. Так как, выполняя эти квесты, игрок получает возможность совершенствовать характеристики выбранного героя. Правда, выбор по современным меркам не так уж и велик – всего 10 персонажей. Возможно, такие ог-

■ 10 героев доступны изначально, но наверняка игра скрывает и пару секретных...



X ВАРВАРЫ ПРОШЛОГО

В 1987 году Barbarian уже успела покорить сердца владельцев Spectrum и Commodore 64. Однако с данным проектом ее роднит лишь название, да все те же «мускулистые мечники в звериных шкурах». Barbarian восьмидесятых была настоящим, великолепно реализованным файтингом – как графически, так и с точки зрения геймплея. Главной же изюминкой игры была возможность обезглавливать противника, после чего на экране появлялся зеленый гоблин, который утаскивал тело поверженного, пиная его голову перед собой.

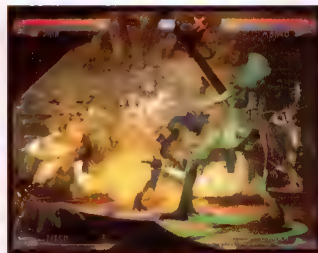


■ Использование любых подручных средств в бою только приветствуется.

Начнем с того, что в отличие от упомянутого Power Stone в Barbarian планируется очень неплохой режим для одного игрока.

щего в этом разряде и не видели. Единственными более-менее похожими проектами можно считать Gauntlet Legends да довольно старенький fighting Cadinal Syn. Что же новенького предлагает нам Saffire? Начнем с того, что в отличие от упомянутого Power Stone в Barbarian планируется очень неплохой режим для одного игрока, подразумевающий выполнение около трехсот различных квестов, действие которых развернется на более чем 30 уровнях. Сильное заявление, ничего не скажешь. Остается надеяться, что они будут достаточно разнообразны и интересны. Кстати, именно с этим режимом связана та самая RPG-со-

раничения накладывает сюжетная проработка каждого из бойцов. И не стоит забывать, что они серьезно отличаются друг от друга (о балансе пока говорить рано): классический мускулистый мечник в звериных шкурах, гибкая зеленокожая нимфа, вооруженная копьем, гориллообразный монстр, ехидная дьяволица с целым арсеналом холодного оружия и так далее. Каждый из этих красавцев, кроме стандартного набора ударов, блоков и захватов, может пользоваться магией, а также имеет уникальные неблокируемые «суперы» (сюда же можно отнести и возможность использования различных предметов



■ Сражение 4x4 происходит на одном экране, лишь бы не подвела извращенка-камера.

обстановки вроде бревен, досок или даже огромных колонн). Пока только непонятно, все ли герои смогут бросаться подобными громадинами или роль титанов отведена лишь самым могучим... Но главный козырь Barbarian – проработанный многопользовательский режим, рассчитанный на одно-

временную игру до 4 человек (при наличии multitar). Причем на арену могут выйти аж 8 бойцов, что явно свидетельствует о возможности кооперативной игры против «компьютерных врагов». Если же потратить время на сюжетное прохождение, то можно в батальных с друзьями использовать уже прокачанного бойца – ну чем не покемоны:)? Графически Barbarian блистать не будет, но и корявым его назвать тоже нельзя. Да, модели героев и, к примеру, тех же колонн, которыми они так легко швыряются, немного они так легко швыряются, немного они так легко швыряются, немного они так легко швыряются. Но это необходимая жертва для того, чтобы на экране могли одновременно присутствовать 8(!) персонажей на многоярусных интерактивных аренах со всякими магическими эффектами. Вот только красные и синие круги на полу, обозначающие принадлежность бойца к одной из группировок, сильно портят атмосферу. Хотя... если обещанный вкус и аромат не подкачают, то простить можно будет многое.

Константин Говорун

THE OPERATIVE NO ONE LIVES FOREVER

Игры, посвященные теме шпионажа, всегда были популярны на приставках. FPS же, как и раньше, остается прерогативой PC. Но с появлением PS2 многие разработчики буквально ринулись наверстывать упущенное. Не отстает от других и студия Monolith Productions, которая уже практически завершила портирование своей игры No One Lives Forever (NOLF) с персональных компьютеров на PS2.

Главная героиня - Кейт Арчер (Cate Archer), молодая сотрудница U.N.I.T.Y., секретной службы Ее Величества. На хрупкие женские плечи возложено тяжелое бремя расследования цепи таинственных смертей агентов английской разведки, ответственность за гибель которых взяла на себя некая организация под кодовым названием H.A.R.M.. Помогать Кейт в ее следственно-разыском мероприятии будет британский супершпион, настоящий джентльмен... нет, его зовут не Джеймс Бонд, а Бруно Лори (Bruno Lawrie). Впервые наши герои встретились девять лет назад, когда Кейт пыталась украсть бумажник Бруно. Тот поймал девушку за руку, но по доброте душевной решил отпустить, не прибегая к помощи полиции.

Х БОМОНД АГЕНТОВ ПРОТИВНИКА



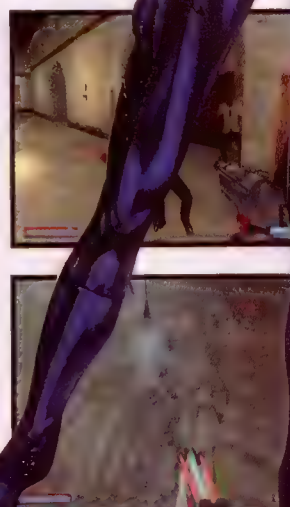
Магнус Армстронг (Magnus Armstrong), шотландец. Неоднократно исключался из колледжей и институтов, пока родители не отправили его в военную академию. Во время Второй мировой был партизаном-подразником. Подозревается в сотрудничестве с H.A.R.M..



Inge Wagner (Inge Wagner), немка. Имеет способности к манипуляциям с частотой звука. Мечтала стать оперной певицей, но из-за отсутствия вокальных данных не могла рассчитывать даже на случайный успех. В любом случае, являясь владелицей ночного клуба, Инге близка к сцене. Подозревается в связи с H.A.R.M..

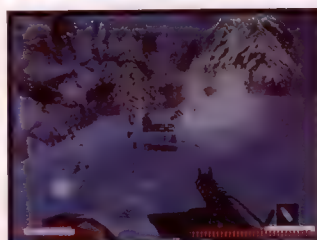


Дмитрий Волков (Dmitri Volkov), Советский Союз! После работы палачом в НКВД, СМЕРШе и ГУЛАГе членство в H.A.R.M. стало достойным венцом карьеры этого изувера. Жесток, расчетлив и смекалист.



Самым востребованным приспособлением все-таки станет "сногшибательный" парфюм, используя который девушка сможет надолго усыпить встреченного врага.

Юная особа же отправилась домой, прихватив часы суперагента со встроенным механизмом слежения. Естественно, Бруно уже поджидал ее, чтобы засвидетельствовать свое почтение и предложить сотрудничать с секретной службой... Одной из ярких особенностей игры является ее превосходная стилизация под шпионские фильмы 60-х годов с их обтягивающими комбинезонами, большими очками и ламповыми радиоприемниками. Так что забудьте про брелки со встроенными лазерами и сотовые телефоны с возможностью управления автомобилем. Тем не менее Кейт имеет достаточно богатый ассортимент шпионских инструментов. Самый простой из них - банальная отмычка для отпираания дверей, также в арсенал симпатичного агента войдут солнцезащитные очки со встроенной микрокамерой и "сногшибательный" парфюм, используя который девушка сможет надолго усыпить встретившегося врага, а в ее пояс элегантно вмонтирована кошка с лебедкой. Пиком же технического прогресса станет механический пудель, работающий на спирту!). Однако шпионский антураж NOLF - это все лишь небольшая часть игры, на деле же она является классичес-



■ Просторные уровни в NOLF не изобилуют особой детализацией, но пустоту компенсируют грамотно подобранные текстуры.

ким FPS, ориентированным на противостояние с огнестрельным оружием в руках. Что же приготовили нам разработчики? Начнем с великолепной снайперской винтовки Hampton 45 калибра. Также стоит отметить классику советской армии автомат АК-47, гарпунное ружье Morris Model 14 и 9-миллиметровый автомат Hampton MPL. Всего в игру войдет 30 видов оружия. Monolith приложила максимум усилий, чтобы максимально разнообразить локации и избавить игроков от монотонного хождения по бесконечным коридорам. NOLF состоит из 60 уровней, на протяжении которых вы

побываете в Марокко и Берлине, прочитаетесь на мотоцикле по извилистым дорогам швейцарских Альп, отстреливаясь от назойливых преследователей. Появится возможность вдоволь поплавать с аквалангом на затонувшем корабле и освоить воздушную акробатику, прыгая из самолета с высоты 7500 метров. Создатели NOLF предлагают и сюрприз для владельцев PS2 - два эксклюзивных уровня, на протяжении которых вы сможете узнать о жизни Кейт Арчер задолго до начала работы в секретной службе.

Andrew



ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: SCEE / SQUARESOFT
КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: SHADOW HEARTS, JADE COCOON 2



FINAL FANTASY X

Игра, произведшая революцию в рамках отдельно взятой серии, наконец-то выходит в Старом Свете. Десять месяцев назад вы могли прочесть в нашем журнале подробное превью, написанное на основе японской версии, и с тех пор с проектом случилось много интересного: 19 декабря 2001 года FFX выпустили на английском в США, а в стране восходящего солнца 31 января 2002-го появилась расширенная редакция игры, названная FFX International. Она-то и легла в основу слегка приподнявшегося европейского издания.



В прошлом августе мы подробно рассказали о сюжетной завязке и всех основных героях FFX, поэтому в нынешнем обзоре вы этих, ставших уже общеизвестными, сведений не найдете: всем желающим рекомендуется обратиться к 41-му номеру OPM. Сегодня мы обратим наше внимание на аспекты игры, которые были раскрыты в превью не полностью, и вынесем FFX финальный вердикт, подводя итог пары лет напряженного ожидания шедевра.

ЛЕГКО И НЕПРИНУЖДЕННО

Десятая часть стала третьей игрой сериала, крепко перетряхнувшей его внутренние устои - вслед за FFIV с ее ATB-системой и глубокой проработкой мира, и FFVII с трехмерной графикой и CG-роликами. FFX ра-

зом перечеркнула многие правила, ранее казавшиеся незыблемыми. Отказ от ATB-линеек в пользу удобной системы CTB (Continual Turn-based Battle, о ней мы уже подробно рассказывали) привнес в боевой режим немалый элемент стратегии, одновременно заметно повысив динамизм. Возможность смены любого персонажа прямо во время схватки (одновременно с сражениями участвуют до трех героев) позволила вести "прокачку" команды наиболее уравновешенным образом, оперативно "подтягивая" характеристики слабых бойцов. С помощью этой простой функции легко убирать "с передовой" пострадавших, вызывать лечащего персонажа или кого-то с необходимым в данный момент предметом или типом магии. Оружие и броня тоже подверглись коренному изменению: теперь они лишены индивидуальных статис-

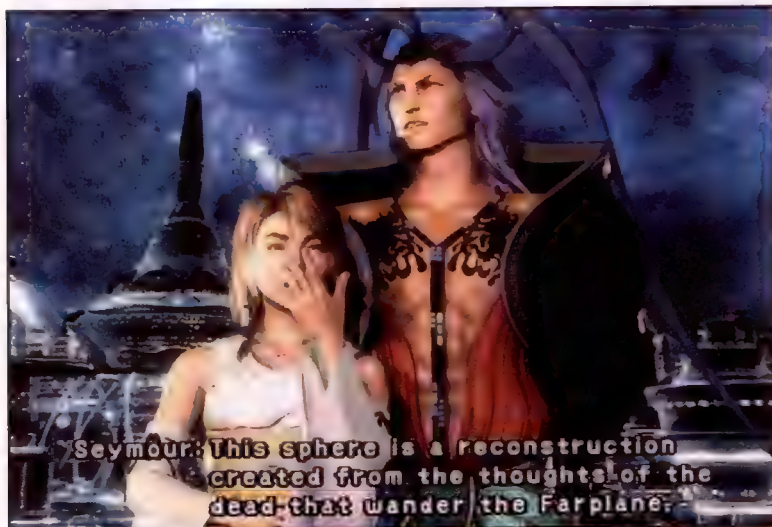
тик, зато обладают особыми свойствами (Auto-Abilities), действующими на параметры владельца и добавляющими к атакам эффекты вроде Ice, Fire, Counterattack, Poison, и т. д. Эти свойства можно настраивать и улучшать, производя тем самым апгрейд экипировки.

ХОРОШО ПРИДУМАННОЕ НОВОЕ

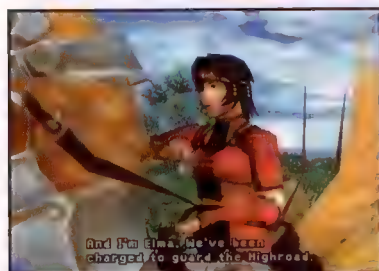
Развиваются персонажи, перемещаясь по так называемой "сетке сфер", Sphere Grid. Зарабатывая уровни S.Lvls, они могут тратить их на перемещение по ячейкам сетки, в каждой из которых скрыто какое-то умение или бустер той или иной характеристики.



■ Типичная локация, сделанная "просто так", красоты ради. Оцените приложенные Square усилия!



■ Сеймур Гуадо (Seymour Guado) демонстрирует пораженной Юне (Yuna) мегаполис Занарканд, разрушенный катаклизмом 1000 лет назад



■ Волшебница Юналеска (Yunalesca) победила зло, но сама превратилась в бестелесный дух

Поначалу может показаться, что герои заключены в рамки своего класса, но по прошествии некоторого времени (и по приобретении достаточного количества опыта) эти ограничения удается разорвать, "прокачивая" персонажа в любом направлении, какое только заблагорассудится. Такой свободный подход примирил стародавших сторонников Job-системы с теми, кто любит настраивать умения героев, руководствуясь исключительно собственным вкусом. Еще одна перемена коснулась summon-заклинаний. Существа-помощники (Aeons) не

просто появляются, применяют какой-либо прием и растворяются в воздухе - здесь они доросли до уровня полноценных игравельных персонажей со своим собственным набором характеристик. Помощников можно обучать новым навыками и суперударам; равно как и у основных героев, у них есть свои Overdrive-атаки. Ifrit, Shiva и Bahamut вернулись в ряды Aeon'ов, но к ним присоединились и новые "соплеменники": Ixion, Valefor, Magus Sisters и Yojimbo. Карточные игры вроде Triple Triad (FFVIII) и Tetra Master (FFIX) канули в лету, вместо них царит повальное увлечение водным спортом блицболом, а отдельные смельчаки даже решаются участвовать в гонках на чокобо. То, что PC-игроки с негодованием именуют "аркадными вставками", здорово разнообразит геймплей и не позволяет свести его к исследованию линейных подземелий и бесконечным дракам.

F.R.E.E.

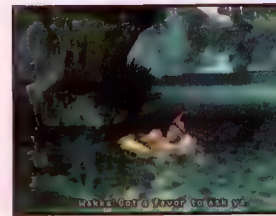
Кстати, о линейности: не верьте тем, кто говорит, что FFX самая прямая и бесхитростно выстроенная игра сериала. Если задуматься, она не особенно отличается от предшественниц: просто там, где в FFX вам прямо говорят "иди туда" и переносят аккуратно в искомое место или ведут к нему, заботливо подсвечивая направление стрелочкой на схеме локации, в прошлых частях сказали бы "иди туда" и выкинули на карту мира. Где можно было, конечно, порядком полпутать, но все равно сюжет продвинулся бы только при условии попадания в то самую, четко указанную точку. Мало того, зачастую альтернативные пути блокировались какой-нибудь бурной рекой, горными краями или зыбучими песками. Поэтому-то в FFX нет возможности самому управлять воздухом - зачем лишний раз путать геймера с поиском локаций? Другое дело, что и скрытые

Отказ от АТВ-линеек в пользу удобной системы СТВ привнес в боевой режим элемент стратегии, заметно повысив динамизм.



Забудьте о реальной жизни!

Минимальная продолжительность прохождения FFX составляет 40-50 часов. Это если прямоком следовать сюжетной линии. На то, чтобы досконально изучить все побочные квесты и разыскать полный набор редких артефактов, уйдет уже 150 часов. Около сотни часов понадобится на полное открытие и использование ячеек Sphere Grid всеми членами команды. Скрытых персонажей тут, правда, нет, но и без них есть над чем поработать пылливому геймеру.



Карта планеты Спир (Spira) с локациями, доступ к которым осуществляется простым нажатием кнопки. "Живые" полеты над миром ушли в прошлое.



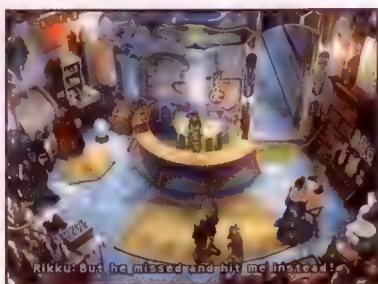
Терпение вознаграждено!

Square, задержав релиз, решила пойти по стопам Konami: по количеству неожиданных бонусов европейская версия FFX не уступает вторым частям Metal Gear Solid и Silent Hill. В отличие от американской версии игры наша "десятка" включает в себя дополнительный диск с фильмом о создании игры, переработанную Sphere Grid с новыми заклинаниями, оригинальных боссов, новые "злые" версии Аеонов в дополнение к обычным, да еще и дополнительную 15-минутную сцену-концовку, происходящую уже после "стандартного" окончания игры, которое было в штатовской версии.



Юна и Тидус (Tidus) - необычная влюбленная пара. Хотя бы потому, что она похожа на Ринов (Rinov) из FFXVIII, а он - на киноактрису Мег Райан (Meg Ryan).

Парадокс, но сюжетом произошла необычная метаморфоза: он оказался предельно прост и одновременно жутко наворочен.



местечки на карте присутствуют, и квестов, с ними связанных, набирается порядочно: как и раньше, в определенный момент игры вам предоставляется полная свобода передвижения по миру с целью сбора важных артефактов, общения с интересными людьми и розыска секретов.

ХРОНИКИ ПАЛОМНИЧЕСТВА

С сюжетом тоже произошла необычная метаморфоза: он предельно прост и одновременно жутко наворочен. Дело в том, что цель путешествия вашей команды остается неизменной на протяжении всего времени прохождения FFX. Никакой череды ожидающих за углом таинственных злодеев, никаких продолжительных путешествий с планеты на планету, никакой неопределенности относительно того, что делать в пер-

Друзья-кактусы никуда не делись - похоже, они не покинут серию даже к двадцатой ее инкарнации



вую очередь, никаких смен фокуса повествования. Над миром висит угроза, ее необходимо устранить, для чего требуется предпринять набор конкретных действий, позволяющих последовательно достигнуть определенных цели. Простой и логичный план побуждает вашу команду на коллективный подвиг во имя человечества. Однако даже детально продуманная схема на деле оборачивается непредвиденными сложностями, неувязками, всплывают неучтенные факторы и особенности. В результате герои, хоть и продолжают двигаться по выбранному вектору, то тут, то там здорово отклоняются от него: глубина здешней истории и амплитуды сюжетных витков, похоже, беспрецедентны. Малое число сценарных штампов, выпуклые, одухотворенные и крайне симпатичные персонажи, прекрасно прописанные и поставленные диалоги - все это доказывает, что над сюжетом кор-

пели ничуть не меньше, чем над игровой механикой или графическим/звуковым сопровождением.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ?

Больше года скриншоты FFX не сходят с журнальных страниц, но только в движении игру можно оценить по-настоящему. Нет, графика не идеальна. Технически она держится где-то на уровне Shenmue (Dreamcast, 1999),

Ведьма Лулу (Lulu) являет собой образец холодного спокойствия



Обычное дело: даме приходится сражаться за двоих только потому, что кто-то решил вздремнуть...

но отдельные недостатки вроде угловатых моделей и тотального отсутствия сглаживания линий сполна компенсируются роскошным дизайном и живой цветовой гаммой. Разрекламированная мимика лиц персонажей реализована, прямо скажем, далеко не блестяще, но одно то, что их радость без труда можно отличить от грусти, а задумчивость от ярости, уже большая удача. Англоязычная озвучка, вопреки ожиданиям пессимистов, отнюдь не заставляет взяться за беруши - напротив, актеры для всех персонажей подобраны отлично, и хотя это вопрос субъективно индивидуального, у меня ни разу не возникло ощущения, что кто-то из героев говорит чужим голосом. Удивительно, сколько в сериале привнесло голосовое сопровождение сцен - отображение разворачивающихся событий получило поистине кинематографическую направленность, схематичность сменялась реализмом, и искренне хочется думать, что Final Fantasy победила немую раз и навсегда. Всю малину чуточку портит не всегда убедительная анимация персонажей, отсутствие синхронизации артикуляции (движений губ) с речью в большинстве сцен, да еще действующая на нервы боевая мелодия, уже к середине игры навязывая в зубах настолько, что впору отключать звук PS2 и прибегать к услугам собственной аудиотеки. То, что герои "мажут" мимо реплик, объясняется спецификой записи англоязычного

БОЛЬШОЙ СПОРТ

Основная мини-игра FFX берет свои истоки скорее в пошаговых битвах, нежели в спортивных симуляторах. Так или иначе, привет участникам соревнований!

Помесь водного поло, волейбола и подводного плавания – основной вид спорта на планете Спир. Во время игры большую часть действий выполняет компьютер, вам лишь необходимо назначить команды шестерым пловцам (выбирая пункты меню, прямо как в привычном боевом режиме). Цель игры – загнать как можно больше мячей в ворота команды-соперника. Разрешается свободно передвигаться в рамках поля-аквариума, делать броски и перехваты, пасовать, захватывать оппонентов и прорывать блоки. Иногда мяч отрицательно влияет на здоровье игрока, к нему привязываются статус-эффекты вроде Poison. В зависимости от уровня сложности матча блицбол может быть смертельно опасным развлечением.



дубляжа, делавшегося в сжатые сроки: если бы выверялось соответствие анимации рта с каждой сказанной фразой, озвучка затянулась бы на долгие месяцы, и FFX ошастливила бы нас своим появлением с опозданием не просто большим, а ошеломительным. А вот наличие всего одной мелодии для драки (не считая музыку во время схваток с боссами) при участии в проекте трех именитых игровых композиторов – непростительно.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Прежде чем окунуться в новый для себя мир онлайн-ролевых RPG (проект Final Fantasy XI), Square подарила нам эпизод, заключающий в себе саму суть сериала и одновременно активно развивающий многие идеи,

оставшиеся нетронутыми долгие годы. Эпизод, наконец избавившийся от набивших оскомину старых ошибок и недочетов. FFX получилась внушительной игрой – как с точки зрения сюжетной части, так и со стороны технического исполнения. Делая игровой процесс очень доступным, адаптируя его под самые широкие геймерские слои, авторы ухитрились сохранить его глубину. Рискнем назвать существующий здесь баланс идеальным. Ударяясь в махровый субъективизм, скажу, что FFX мне понравилась гораздо сильнее 32-битных предшественниц, более того – по зрелому размышлению я готов поставить ее в один ряд с любимой FFVI. Каждый волен самостоятельно определять свое отношение к десятой «Фантазии», но факт остается фактом: в ее лице PlayStation 2 получила лучшую на сегодняшний момент японскую ролевою игру нового поколения.

Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

9.5

FINAL FANTASY X

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

Главное, на мой взгляд, достижение FFX – вовсе не графика (которая могла быть и получше), голосовая озвучка – вот настоящий прорыв этой игры. Если бы еще и случайные битвы канули в Лету, то ей бы цены не было.

■ ПЛЮСЫ

В кои-то веки солидная история, достойнейшая графика, голосовая озвучка, нововведения в боевом процессе и системе «прокачки», делающие их максимально удобными и стратегически ориентированными.

■ МИНУСЫ

Отдельные графические недочеты, проблемы с артикуляцией во время диалогов, не самый лучший саундтрек Нобую Уемацу.



PlayStation2

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Карманные компьютеры / ноутбуки / мобильная связь / цифровое фото

CeBIT 2002
Все очень дорого, но это того стоит

36
14
56

Все что нужно знать о GPRS

4 606000 7002

Анонс:

CeBIT 2002. Последний отчет о самых перспективных продуктах, представленных на этой выставке.

Все это, от новейших коммуникаторов от HP и Sony Ericsson, смартфонов от Nokia и серии карманных компьютеров от Fujitsu-Siemens и Palm, поступит в продажу уже в конце ближайшего лета и по довольно высоким ценам. Но после праздника надо интересоваться не только, что там будет стоить.

«Смартфон» – двукратный тест воле карманных ПК на рынке карманных компьютеров.

Первый ноутбук на Pentium 4 – HP тестирует один из самых мощных ноутбуков марки Pavilion.

Суперноутбук – рекордный производитель и рекордсмен продаж.

Нokia 9110 – тестируем самый дорогой телефон от Nokia.

А также:

Как обмануть свой ноутбук от производителя и сэкономить?

Какой выбрать словарь для карманного компьютера?

Как получить максимум от GPRS?

Где и как купить самый лучший карманный компьютер, ноутбук или мобильный телефон?



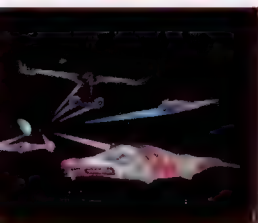
ЖАНР: SHOOTER
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: ACTIVISION / LUCAS ARTS
КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: STAR WARS: STARFIGHTER

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER



В кого стрелять-то?

В игре существует система наведения, которая работает как в ручном, так и в автоматическом режиме. Красным цветом отмечены корабли противника, зеленым - ваших союзников. Самостоятельно компьютер найдет вам наиболее уязвимый звездолет. Но использование автоматики не всегда приветствуется, поскольку выбрать приоритетную цель миссии вы сможете только вручную. Конечно, можно атаковать и на глазок, но тогда вы лишаетесь информации о "жизни" неприятеля и точности своих выстрелов.

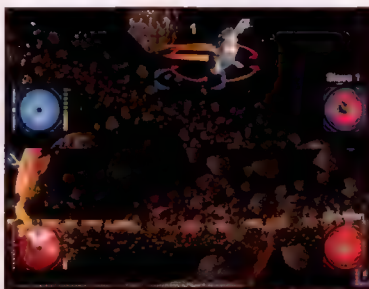


Режим парной игры — один из интереснейших моментов проекта.

Космический shooter Star Wars: Starfighter, вышедший в 2001-ом, отстал от "Первого Эпизода" на целых два года, однако продолжению изначально было суждено опередить премьеру очередной части киноэпопеи. При таком раскладе Star Wars: Jedi Starfighter (далее JS) никак не могла унаследовать сюжет Episode II, однако события игры развиваются параллельно с Attack of the Clones, кое-где пересекаясь со сценарием ленты.



Некоторые персонажи "Второго Эпизода" даже фигурируют в простеньких, но зато многочисленных CG-роликах. Роль протагониста JS досталась женщине-Джедаю по имени Ади Галлия (Adi Gallia). Бороздя просторы системы Картакк (Karthakk) на своем новейшем истребителе Delta-7, она расследует обстоятельства местных конфликтов. Впоследствии ей приходится сражаться бок о бок с повстанцем Нимом (Нут), известным по предыдущей части, преследуя взаимную цель - остановить террориста Кавика Тота (Cavic Toth), жаждущего добраться до природных ресурсов Картакк, алчную Торговую Федерацию и группу наемников Сабоат (Saboath). Игровой процесс в целом остался прежним, поскольку переработке подвергся лишь графический движок. Выбирать героя для одиночного режима игры вы не сможете. Однако по мере прохождения игры вам периодически придется играть как за Ади, так и за Нима. Треугольный по форме корабль Галлии взят не с потолка, его можно увидеть в новом фильме. Управляется он так же, как и Навос Нима и многие другие космолеты из различных игр (например, Colony Wars). В простейшем варианте для того чтобы "рулить" аппаратом, достаточно левой аналоговой ручки. Правая же отвечает за поворот истребителя вокруг своей оси, что позволя-



■ Применять Force Lightning лучше всего на групповых целях, а не на одиночных противниках.

ет осуществлять более быстрый разворот, без чего вообще невозможно обойтись, если вы решили выполнить "Секретную" или "Бонусную" миссии. Нижние шифты управляют ускорением и торможением вашей пуссины. Неплохо проработана и физическая модель. К примеру, на полном ходу трудно поворачивать, зато, притормозив, вы вольны выбрать абсолютно любое направление. Но при реализации столкновений разработчики все же пошли навстречу игрокам. После удара о некий крупный объект (гора или космостанция) корабль просто отбрасывает обратно, как от бортика трассы, снимая немного энергии щита. Но больше всего изменилось оснащение звездолетов. Истребитель Галлии оборудован лишь лазером, который, впрочем, достаточно эффективен против любых целей. Дополнительную амуницию воительнице заменяет знаменитая Сила: защитное поле, энергетическая волна, энергоразряд и ускорение реакций, - такой арсенал не снил-

■ Задолго до релиза авторы клялись поднимать фреймрейт по сравнению с оригиналом, и отчасти им это удалось.

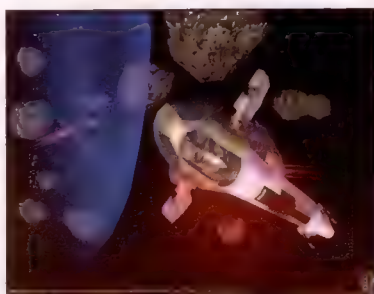


ся даже Анакину Скайуокеру. Использовать любой из вышеперечисленных трюков можно один раз в течение ограниченного периода времени, зато боезапас не ограничен. Ниб сражается при помощи старой доброй огневой мощи. В его распоряжении находятся три вида ракет и разрывной снаряд с дистанционным управлением. Оба пилота - прирожденные лидеры и могут отдавать приказы другим членам группы, заставляя их защищать или атаковать кого-либо (L1). Прочность корабля складывается из брони и энергии стандартного силового поля, которое постепенно восстанавливается само. Кнопкой Select можно менять вид из кабины и от третьего лица. Причем последний жутко неудобен, поскольку истребитель загромождаст часть обзора, что особенно заметно при использовании оптического прицела.

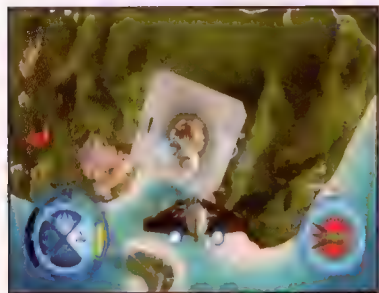
Окружающая среда не так уж масштабна. Бои происходят на относительно небольших участках пространства, где все вертится вокруг какого-нибудь крупного объекта. Воевать приходится против самой разнообразной техники: большой и маленькой, воздушной и наземной. Миссии состоят из нескольких заданий. Основные (обычно два-три) необходимо выполнить любой ценой, но помимо них еще имеются бонусное и секретное задание. Если вы сумеете выкроить для них время, посещение опции Bonus Features будет иметь куда больше смысла. Там находятся сокровища, кото-

лизацией. Авторы не стали расходовать полигоны, предпочитая "одеть" пейзаж в приятные текстуры. Неплохо вышли постройки и поверхность океана, которая слегка волнуется и ударяет волнами о берег. Часть сражений происходит в космосе, и там вообще нет ничего, кроме россыпи звезд, далекого Солнца и одиноких астероидов. Сами корабли совершенно монолитны, если не считать шлейф от реактивных турбин и вращающиеся пушки летающих крепостей. Задолго до релиза авторы клялись поднять фреймрейт по сравнению с оригиналом, и отчасти им это удалось. Улучшенный движок мог бы выдавать больше кадров, но разработчики посчитали нужным увеличить

■ Продвигаясь по игре, вы можете получить под свой контроль знаменитый корабль Джанго Фетта.

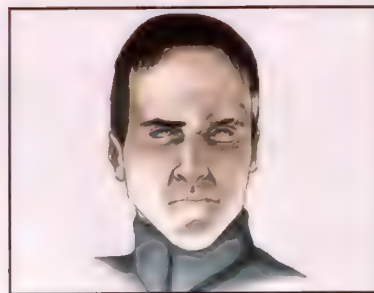


Игровой процесс в целом остался прежним, поскольку переработке подвергся лишь графический движок.



■ Защитить город от ракет можно только в случае грамотного использования системы наведения.

рые откроются лишь самым достойным. Первые два пункта - набор из пяти дополнительных миссий для одного и двух игроков. Далее следует список кораблей, доступных только в вышеуказанных режимах. А последним номером идут познавательные материалы: рекламные видеоролики Star Wars Bounty Hunter и Star Wars Racer Revenge, тонна концептуальных рисунков, отрывки из "Второго Эпизода", фотографии и комментарии разработчиков. Немаловажной особенностью игры является возможность пройти все 19 этапов основного сценария, играя в паре с другом. Подключить к игре приятеля можно в любой момент, воткнув второй джойстик и выбрав в меню графу Cooperative. После этого экран делится пополам, и ваш напарник получает контроль над каким-нибудь дружественным кораблем. Но не обольщайтесь, сложность от этого не уменьшится, а скорее наоборот, ведь на двух игроков приходится в два раза больше врагов. Чтобы объективно оценить графическое исполнение, нужно принять во внимание все аспекты. Ландшафты явно не перетягивают на себя одеяло, поскольку отличаются малыми размерами и весьма низкой дета-



■ Эта мерзкая личность с обезображенным лицом будет вашим врагом на протяжении всей игры.

количество спецэффектов. Всевозможные взрывы, вспышки и молнии без конца засекают экран и выглядят, надо признать, весьма солидно. Также стоит учесть стаи довольно-таки детализированных звездолетов, которые постоянно роятся перед носом. Вот только из-за подгрузки всех этих эффектов игра периодически сильно притормаживает. Если сложить все вместе, то получится, что графика не так уж слаба, как



■ На космических уровнях не так уж и пустынно, а свечение туманностей создает фантастические виды.

может показаться на первый взгляд. Тему музыки можно опустить, поскольку она заимствована из последних двух эпизодов "Звездных Войн", зато озвучку просто необходимо похвалить. Слушать колоритные голоса героев - одно удовольствие. Даже в пылу сражений они не перестают общаться между собой, обмениваясь полезной информацией и остротами. В заключение хочется еще раз сказать о Star Wars: Jedi Starfighter что-нибудь хорошее. Shooter действительно заслуживает того, чтобы в него играли. Даже я, не будучи фанатом Star Wars, сумел проникнуться атмосферой космической романтики и получил удовольствие от головокружительных баталлий, чего и вам желаю.

Mac Fank

Бонусы

Как упоминалось в статье, JS содержит рекламные трейлеры SW Racer Revenge и SW Bounty Hunter. С первым проектом все ясно, второй же представляет собой action с видом от третьего лица, где вы управляете Джанго Феттом (Jango Fett), одной из ключевых фигур "Второго Эпизода". Его задача - на протяжении 18 миссий насолить лидеру некоего мистического культа и разобраться с давними врагами. Но особенно радует, что за производство CG-роликов взялась студия Industrial Light and Magic, а за звуковые эффекты - Skywalker Sound. Релиз назначен на осень этого года.



РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION

РОССИЯ

ГРАФИКА 7
ЗВУК 8
УПРАВЛЕНИЕ 8
GAMEPLAY 7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 7

7.5

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

СЛОВО РЕДАКТОРА

Хорошо сработанный сиквел. Главным недостатком, на мой взгляд, является низкая скорость игрового процесса, как будто вы управляете не звездолетом, а самоходной пушкой...

ПЛЮСЫ

Интересные миссии, приятный звук, хорошие спецэффекты, возможность парной игры, многочисленные бонусы.

МИНУСЫ

Низкая детализация уровней, долгие загрузки, неудобный splitscreen, невысокая динамика боевых действий.





ЖАНР: RACING
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: LUCASARTS / RAINBOW STUDIOS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: WIPEOUT FUSION



STAR WARS: RACER REVENGE

LucasArts сделала достаточно любопытный ход, доверив разработку продолжения Star Wars Episode I: Racer команде Rainbow Studios. Создатели Motocross Madness, ATV Offroad Fury и Splashdown не постеснялись перекроить концепцию игры, в результате чего мы получили совершенно другой продукт.

Цифры

Гонки в Star Wars: Racer Revenge проходят на шести различных планетах, что дает нам 18 треков. Все трассы сделаны «с нуля», то есть никак не повторяют то, что мы могли видеть в продукте-предшественнике. Даже классическая Mos Espa Open подверглась кардинальной перестройке. На выбор вам предлагается порядка двух десятков гонщиков, хотя изначально доступны далеко не все — вас еще ждет долгий процесс «открытия бонусов».

Так что сразу подцепить Себульбу не решается.

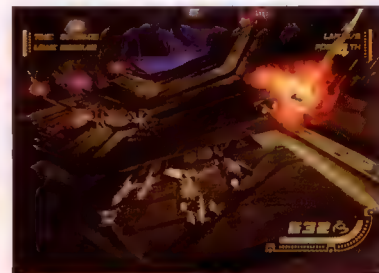
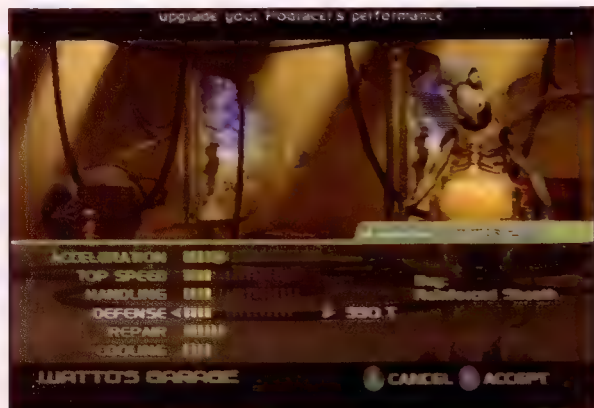


Star Wars: Racer Revenge встречает нас привычным маразмом от LucasArts. К которому, впрочем, все давно привыкли. Компания гонит сейчас игры, основывающиеся на втором эпизоде фильма, а потому рождает поистине гениальные концепции сюжета. Так как действие Star Wars: Racer Revenge разворачивается примерно в том же временном отрезке, что и Episode II, нас с распростертыми объятьями встречает возмужавший Анакин Скайуокер. И появился он в данном продукте не с бухты барахты. Нет, на то есть специально заготовленная легенда. Из нее мы узнаем, что Анакин оказывается, спустя десять лет решил тряхнуть стариной и еще разок поучаствовать в соревнованиях подов.

Почему LucasArts не хочет прекратить маяться дурью и просто плюнуть на сюжетные мотивации в подобного рода играх, нам до сих пор не понятно. Это, конечно, не развеселый кретинизм в духе Star Wars: Demolition или, простите, Star Wars: Masters of Teras Kasi. Но по мозгам бьет сильно. Впрочем, по большому счету, все это — мелочи.

К сожалению, большинство наших читателей абсолютно не знакомо с предшественником рецензируемого продукта: ни на PlayStation 2, ни на PS one он не появлялся. А заняться сравнением Star

■ Так выглядит upgrade у Ватто. Вы просто платите деньги, и характеристики подра increaseются.



Почему LucasArts не хочет прекратить маяться дурью и просто плюнуть на сюжет, нам до сих пор не понятно.

Wars Episode I: Racer и Star Wars: Racer Revenge так и подмывает. Как-никак отличий между ними просто огромное количество.

Star Wars: Racer Revenge, как нетрудно догадаться, — футуристическая гонка на подвесах из Episode I. Причем Rainbow Studios взялись за воссоздание одного из самых запоминающихся моментов Phantom Menace, явно преследуя цель сделать все «почти как в фильме». Star

Wars Episode I: Racer на такое даже и не пытался претендовать.

То есть мы получаем весьма агрессивную вещь, с кучей элементов «гонки на выживание». Стрелять по противникам, правда никто вам не позволит. Нам предлагается их таранить. При этом над каждым из гонщиков болтается lifebar, так что можно с легкостью вычислить, кого в данный момент выгоднее всего боднуть. За устранение конкурентов вас ждут бесполез-



наращивая тем самым мощь своего средства передвижения. «Виртуальными» запчасти я называю потому что они существуют исключительно в виде совсем уж абстрактной статистики. Реально у вас просто заполняется одна из линеечек, отображающих прокачанность различных параметров пода.

Еще одна важная составляющая игры — использование ускорений. На ней строится серьезная часть геймплея, особенно если вы настроены кататься в Star Wars: Racer Revenge с живым противником. Нажав на кнопку, отвечающую за boost, как чертик из табакерки выпрыгивает модный эффект, моментально размазывающий картинку по экрану. Скорость значительно возрастает, но за использование буста приходится платить: двигатели тут же начинают перегреваться. Степень их поврежденности отображается все тем же знакомым нам lifebar'ом. Стоит слишком

Собственно, такова игра. Другое дело, что все указанное выше хоть и работает достаточно неплохо, но по-настоящему увлечь игрока не способно. Бодать противников интересно только постольку-поскольку. Оппоненты особенного сопротивления вам не оказывают, но даже при этом нормально протаранить их — занятие не самое простое. Хотя, впрочем, и не самое сложное. Но главное — разработчики попросту не смогли сделать баталии на трассе сколько-нибудь увлекательными или зрелищными.

На них, правда, можно и не акцентировать свое внимание. Попытаться кататься как в обычной гонке. У вас получится, но интереснее от этого не станет. Во многом картину портят как раз те самые boost и repair. Rainbow Studios пытаются уверить нас в том, что все выкрутасы с ними не лишены некой стратегической составляющей. В общем-то, так оно и



Использование ускорений — чрезвычайно важная составляющая игры. На ней строится серьезная часть геймплея, особенно если вы настроены кататься в Star Wars: Racer Revenge с живым противником.



В нижнем левом углу экрана находится датчик повреждений нагрева вашего пода. Три зеленых сегмента символизируют идеальное состояние.

ные бонусы. Тошнотворный Ватто всячески поддерживает стремление уничтожать всех и вся и выдает «премии» за каждого сбитого гонщика. Больше противников выносишь с трассы — больше зарабатываешь. Позже все деньги можно (и нужно) использовать на апгрейды своего пода. Все у того же крылатого старьевщика вы покупаете некие виртуальные запчасти,

увлечась — и ваша «машинка» превратится в грудку хлама.

Выкручиваться из подобной ситуации приходится используя кнопку repair. Скорость снижается, но под потихоньку восстанавливается. Ну, примерно так же, как в Episode I, где Анакин исхитрялся на ходу ремонтировать это чудо техники, нажимая кнопки на приборной доске.



Себульба завершает список секретных гонщиков. Но реально можно играть даже за юного Анакина.

есть. Вот только эта самая «стратегичность» настолько мала, что говорить тут ни о чем не приходится. Гонка в большинстве случаев превращается в «разгонись — подлечись — разгонись» и в конце концов подобные вещи начинают серьезно раздражать.

Ситуацию усугубляет откровенно неприятный дизайн трасс. Поверьте, по сравнению с Star Wars Episode I: Racer — это просто смешно. Треки абсолютно лишены хоть какой-либо замысловатости. Феерии в духе игры-предшественника вы не дождетесь. Все достаточно простенько, вполне функционально, с непременными shortcuts, но удивить чем-то дизайн не может ну никак.

В итоге мы имеем средненький практически по всем параметрам продукт, восхищаться которым могут только журналисты с популярного сайта IGN. Впрочем, особо рьяные фанаты Star Wars продуктом будут довольны. Мало того, что интерес к «Звездным войнам» сейчас опять возрос, так разработчики еще и предлагают нечто вроде «буквального» переноса гонок на подок из Episode I. Star Wars Episode I: Racer к этому, кстати, не стремился. Что, как ни странно, сделало его только лучше.

Александр Щербаков

Советы начинающим гонщикам

1. Чтобы хоть как-то выжить в игре, ремонтируйте свое средство передвижения. Зажмите **[R]**, одновременно посмотрев на lifebar своего пода.
2. Атакуйте тех противников, моторы которых дымятся и чей lifebar становится красным. Толкая оппонента, вы не повреждаете свой под.
3. В случае необходимости изучите трассы в режимах Practice или Time Trial. Так проще обнаружить места, где можно срезать повороты и сэкономить время.
4. Используйте ускорение на самом старте, чтобы сразу оторваться от противников. Разогнавшись перед финишем.
5. В некоторых поворотах не стесняйтесь использовать powerslide **[R]**.

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION

РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
ГАЙД	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.5

STAR WARS: RACER REVENGE

СЛОВО РЕДАКТОРА

Я не буду столь категоричен, как Щербаков, поскольку никакой скуки при игре в SW: RR не испытал. Гораздо больше меня раздражает практически полное отсутствие скоростных трасс.

ПЛЮСЫ

Неплохое графическое оформление, удобное управление и огромное количество гонщиков. Первый представитель «звездных гонок» на PS2.

МИНУСЫ

Элементы «гонок на выживание» скорее вредят игре, чем приносят реальную пользу, а часто встречающиеся на трассах препятствия не позволяют развить приличную скорость...



PlayStation2



ЖАНР: RACING

ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS / EA CANADA

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: SSX

SLED STORM

Советы по трассам

PolarFest

За мостом поезжайте прямо по трамплину, после второго приземления резко рулите в коридор слева. Очки наберете на большом спуске в пещере. За трубой на развилке сверните направо.

Beast From The East

Очки я набирал на желтом трамплине перед первым стадионом. А срезал прежде всего за последним. Для этого вдоль левой стены мчитесь напрямик к мосту!

Rumble Ridge

Ключевая срезка начинается слева от скользящего перевала. Очки лучше набирать здесь же, спускаясь в обратном направлении.

Twin Peaks

На слаломистом спуске мчитесь наискосок к туннелю у правой стены. Перед началом каждого из двух серпантинных имеются проемы в стене. К стадиону перед финишем можно проскочить ПОД основной трассой и сразу свернуть влево.



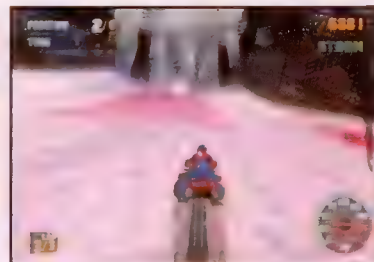
Растущая популяризация экстремальных видов спорта заставила мирового производителя спортивных видеоигр компанию EA Sports «отпочковать» специальный брэнд EA Sports Big, целью которого и станет разработка и популяризация этого, как им кажется, перспективного направления. Начался этот процесс уже достаточно давно, и мы не можем не отметить явного предпочтения PS2 как платформы и зимы как спортивного сезона.



Первой ласточкой была отрада домашних сноубордистов (да и диких тоже) — SSX (конец 2000 года), или Игра, Продающая Приставку, как ее еще называли на Западе. Затем была довольно холодно воспринятая NBA Street и вполне ожидаемое продолжение шедевра — SSX Tricky. После чего игродельцы вспомнили о незаслуженно обделенной вниманием публики Sled Storm, выпущенной года три назад еще на PSX и оставшейся с тех пор непревзойденным симулятором гонок на снегоходах (просто конкурентов не было). Видимо, чтобы подчеркнуть стремление разработчиков сделать именно римейк, в название игры не стали добавлять цифру 2. Но движок знаменитой SSX сделал свое дело, и псевдосиквел графически, да и игровым процессом настолько похож на первенца EA Sports Big, что любой фанат той игры захочет познакомиться с новинкой. Хоть и не факт, что останется в итоге доволен...

Умчавшиеся вперед оппоненты вас специально дразнят, дожидаясь за поворотом, а оставшись сзади, гонят изо всех сил, след в след...

Ведь снегоходы даже в спокойном состоянии мало напоминают легкие и послушные доски. А уж когда из-под гусениц вырывается снежная буря, а из глушителей — факелы недогоревшего топлива, сразу становится понятно: водителю будет не до трюков. Удержаться бы в седле, пока железный конь мчится к финишу по кратчайшей прямой невзирая на изгибы ландшафта! Итак, акцент в игре бесспорно сместился на гоночную составляющую. Любители акробатики, впрочем, не забыты, как и в SSX,



Как и в большинстве современных игр, ускорение сопровождается модным размытием заднего плана.

Storm. Тот же эффект дает наезд на многочисленные элементы декораций — столбики-ограничители, вывески, палатки и т.п. А потому нет смысла специально этим заморачиваться, рискуя выпастить из седла, задев какое-нибудь препятствие при выполнении трюка. Для финишного рывка аккуратный водитель наверняка накопит достаточно «штормятинки», более же раннее ее использование скорее навредит, чем поможет. Виною тому почти абсолютная прилипчивость управляемых компьютером соперников в основном режиме игры. При поверхностном знакомстве с игрой может показаться, что умчавшиеся вперед оппоненты вас специально дразнят, дожидаясь за поворотом. И, наоборот, оставшись сзади, гонят изо всех сил, след в след, чтобы обойти на последнем вираже перед финишем. На самом деле... так оно и есть! Хотя, конечно, гонщики игрока ждут не на месте (могут и обогнать на пару кругов, если остановитесь) и срезки используют не всегда (это зависит от того, насколько вы оторвались вперед), и вполне реально к финишу отыграть у преследователей секунд десять. Лучшим доказательством будет режим Rival Challenge: co-

когда снегоход теряет почву из-под «ног», нажатие комбинации шифтов и/или кнопок ⓐ вынуждает наездника извратиться особым образом: на руки там встать или сальто крутануть. Конечно, у каждого из восьми героев есть и свои фирменные трюки. Но помимо эстетического наслаждения пользы от этой акробатики немного — бонус-очки для открытия скрытых изначально персонажей (любая сумма тривиально набирается повторением простейших трюков в подходящем для этого месте) и заполнение шкалы

Playstation

OFFICIAL
POCC

CASCADE
Film



FINAL FANTASY SYXX

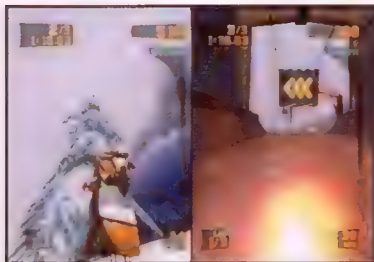
SQUARESOFT



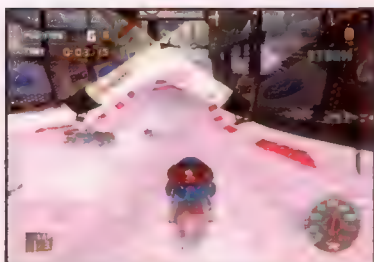


sony.com/Spider-Man

стязаясь с вами один на один с риском проиграть свой снегоход, соперник продемонстрирует, как он РЕАЛЬНО может ездить. Трасс в игре всего семь, но их размеры и насыщенность это упущение компенсируют. Стандартная гонка из трех кругов длится семь-восемь минут, два начальных раунда плавно настроят ваши рефлексy на правильное восприятие окружающего мира и игровой физики. Разметка трасс вполне заметна, но оптимальный маршрут совпадает с ней нечасто - в основном в узких



На открытых пространствах у опытного игрока с ходу пробуждается интуиция, определяя следующую ключевую точку, к которой и прокладывается кратчайший путь.



Во время выполнения трюка самое главное - это правильно рассчитать момент приземления

каньонах с высокими стенками. На открытых же пространствах, как правило, с ходу пробуждается интуиция, определяя следующую ключевую точку, к которой и прокладывается кратчайший путь. Зачастую такими точками являются места, выделенные особыми табличками. Но не всегда они полезны - бывает, что и замедляют и

ориентацию сбивают. Именно поиск оптимального пути явилось основной причиной, сподвигнувшей меня на прохождение. Жаль, отняло оно лишь пару вечеров... Несмотря на невероятную удароустойчивость героев и их транспортных средств, физическая модель Sled Storm на удивление реалистична, причем динамику гонок это совсем не портит. Вращая снегоход в полете для сохранения устойчивости и скорости после приземления, наклоняя тело наездника на резких поворотах (кнопки L1 и R1), выравнивая курс после наезда на препятствие, игрок вряд ли найдет повод упрекнуть разработчиков. А вот насколько Sled Storm сможет вас увлечь - вопрос весьма спорный. Мультиплеер интересен лишь для одиноково (не)знакомых с игрой геймеров. Трассы чемпионата открываются поэтапно: заняв достойное место в очередном состязании, получите приглашение на следующее. Если у вас нет намерения прийти к финишу первым, задача здорово упрощается: на последних секундах один из соперников всегда старается вырваться вперед, но остальные подобной прыти обычно не проявляют. Однако лишь победитель состязания получит главный приз - новую модификацию своего снегохода. Всего их пять для каждого персонажа, и каждая заметно отличается характеристиками от собратьев по классу. Однако заранее представить, как



Видимо, чтобы соревноваться вдвоем было не скучно, к вам присоединился третий спортсмен

именно они ведут себя на трассе, сложно. Ярчайший пример: снегоходы Тиджея (T.J.) якобы доминируют по части скорости и ускорения, а у мультигусеничных монстров Никласа (Niklas) эти же параметры минимальны, но непревзойденная устойчивость и лучшее сцепление с трассой делают именно шведские машины выбором чемпиона! Вместе с кубком чемпиона победа в финальной гонке дарует вам доступ к бонус-трассе и вышеупомянутому режиму Rival Challenge. Выиграв в одном лучшие модификации у семи оппонентов (сразу предупреждаю: не доводите дело до поражения!), получите супермодификацию своего снегохода. Науке неизвестно, чего достигнет собравший все восемь суперпризов, кроме сдвига по фазе, но несложный подсчет показывает, сколько побед для этого потребуется. Немногим более сотни...

NTB

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.5

SLED STORM

СЛОВО РЕДАКТОРА

Будучи сделанной по образу и подобию SSX, даже используя его движок, Sled Storm серьезно отвечает от него буквально по всем параметрам. Но есть у нее и одно преимущество: снегоходы могут спокойно двигаться в гору...

ПЛЮСЫ

Длинные, насыщенные деталями трассы со множеством альтернативных маршрутов, продуманная физическая модель, тонны эволюционирующих снегоходов, приличный набор персонажей.

МИНУСЫ

Однотипность игрового процесса, упрощенный AI соперников, неоднозначность проработки столкновений, явные графические недоработки, немногословные комментарии и непримечательные мелодии, отсутствие карты трассы.



PlayStation2



Джентльмены, можете нас поздравить. Самый лучший в истории номер X готов! Теплая погода, прохладные, слабоалкогольные напитки, тренировки в Контуру, успешные апгрейды и прочие радости нашей жизни активно поработали над творческим процессом всей редакции. В итоге получилось вот что:

- Тестирование mp3 плееров
- Тестирование сотовых телефонов
- Обзор всего необходимого софта от M.I.Ash'a
- BIG FAQ (точнее VERY BIG :) во всем популярным вопросам
- Методы взлома флешек
- Взлом PHP от Никитоса
- Обзор хакерской одежды
- Разбор библиотеки Winsock в Когинге
- Мануал по написанию своего eggdrop'a
- Твикинг консоли Counter-Strike
- Портативные игровые девайсы в Джобистике
- И конечно же, Хумор.

"Не самый лучший день" Данечки

+ интервью с ФСБ, интервью с Говлином, евро-кубок по Quake 3, вывод спрайтов в Дельфи, защита от руткитов и многое другое...





WARP RACING
 ИЗДАТЕЛЬ / ПРАВОБЛАДНИК LEGO MEDIA / ATTENTION SOFTWARE
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2
 АЛЬТЕРНАТИВА: STAR WARS: SUPER BOMBARD RACING



Игр про маленькие машинки было много. Но желание разработчиков создать что-нибудь свое на этом поприще, похоже, не исчезнет никогда. И благодаря этому появляются все новые и новые, с вашего позволения, "шедевры".



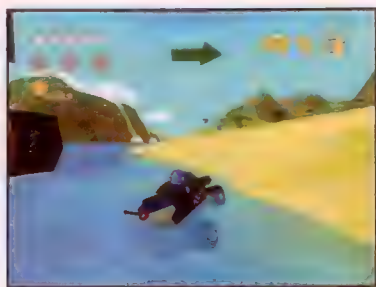
LEGO RACERS 2

Все тот же конструктор

Одной из прелестей, которые встречаются в игре, можно считать режим Builder. Это ни много ни мало, а возможность создавать своего LEGO-героя из стандартных LEGO-блоков. Однако это вовсе не простая забава, и к процессу сборки необходимо отнестись со всей серьезностью. Дело в том, что от размещения кубиков напрямую зависит управляемость автомобиля на трассе. Собранных таким образом машинку и героя можно выбрать для участия в режиме одиночных гонок.



чередная игра подобного рода пришла к нам из недр Lego Media, решившей позаботиться о детях, которым надоело всякого рода конструкторы, но впитавших LEGO с молоком матери. И теперь, добравшись до приставок, они обязательно должны увидеть нечто им близкое и родное. Это близкое и родное мы уже видели пару лет назад на PSX, но это было давно, а сегодня же LEGO Racers 2 сделала стремительный шаг вперед. И дело не только в заметно улучшившейся картинке. Просто в игру стало интереснее играть. Все начинается в игрушечном городке, где живут игрушечные люди своей обычной жизнью. Но одной горячей голове захоте-



лось во что бы то ни стало стать чемпионом межгалактических гонок (уже узнали себя?). А это пять миров, каждый со своими неповторимыми трассами и средствами передвижения и, главное, соперниками. Перемещение между мирами возможно только при наличии золотых "кирпичиков", которые надо еще отыскать. Хотя местонахождение одного определено точно. Он находится у босса, присутствующего в каждом из миров. Очень хорошо создателям удалась графика. Только не подумайте, что я собираюсь расхваливать полированные кубики или "квадратных" человечков. Это было красиво и раньше. А вот природа окружающего вас мира, прекрасные ландшафты, пушистый снег или блики моря действительно стали красивыми, что прибавляет позитивных эмоций во время игры. Но больше всего поразили капли дождя, па-



Перемещение между мирами возможно только при наличии золотых "кирпичиков", которые надо еще отыскать.



В режиме Adventure вам не раз придется "разговаривать" с многочисленными NPC

падающие на экран и стекающие по нему! Не знаю почему, но неотъемлемой частью подобных игр становится оружие. Не избежал подобной участи и LEGO Racers 2. Всего вам предлагается использовать семь видов оружия - от простого энергетического щита до самой настоящей самонаводящейся ракеты. Подбирается оно на трассе и незамедлительно может быть применено на соперниках. Как обычно, режим для двух игроков реализован через split-screen, что заметно снижает обзор трассы и является единственным недостатком игры.

Dark C.J.C.



РЕЗЮМЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

LEGO RACERS 2

СЛОВО РЕДАКТОРА

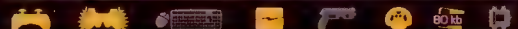
Если рассматривать игру с учетом целевой аудитории, то она практически идеальна. Доступное управление, яркие цвета, любимые игрушки. А по-другому мы ее и не рассматриваем.

ПЛЮСЫ

Режим Builders, полностью имитирующий настоящий LEGO-конструктор, яркая графика, простое управление.

МИНУСЫ

Мультиплеер, малое количество трасс, открытых изначально в режиме Arcade, резко возрастающий уровень сложности.



PS ONE

СТРАНИЦЫ



SPECIAL

38 ■ FINAL FANTASY HISTORY

СКОРО

44 ■ LARGO WINCH

45 ■ KLONOA BEACH VOLLEYBALL

ОБЗОРЫ

40 ■ FINAL FANTASY ANTHOLOGY

42 ■ FANTASY VI

46 ■ STRIKERS 1945 II

ТАКТИКА

48 ■ FINAL FANTASY VI

55 ■ КОДЫ

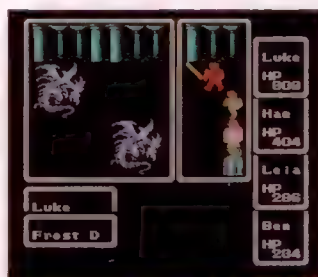
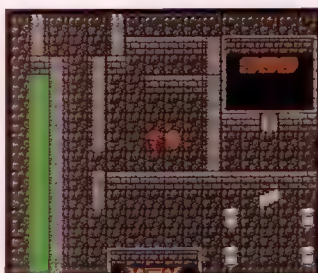
История сериала Final Fantasy с завидной периодичностью перемывается в игровой прессе. Экскурсы в прошлое традиционно приурочивают к очередному громкому заявлению Square о намерениях поразить мир грядущим хитом с обманчивым словом "последняя" и порядковой римской цифрой в названии. OPM следует сложившемуся канону, благо информационный повод окинуть взглядом весь сериал выдался очень даже подходящий: европейское подразделение Squaresoft выпустило PS one-издания махровой классики SNES: FFIV-V (Anthology) и FFVI, а на 31 мая намечен долгожданный релиз FFX для PS2. Мы давно хотели собрать под одной шапкой сведения обо всех когда-либо выходивших играх вселенной FF, и наконец-то подвернулся удобный случай. Итак, беглый обзорный тур!



FINAL FANTASY КАК НА ЛАДОНИ: ВЗГЛЯД НА ДИНАСТИЮ ШЕДЕВРОВ

**Final Fantasy (Famicom,
18 декабря 1987 года)**

Во второй половине восьмидесятых в Японии увидела свет игра, которой суждено было либо стать лебединой песней небольшой компании Square Co. Ltd (на разработку были брошены все ее финансовые активы и человеческие ресурсы), либо прославить создателей и положить начало их процветанию. Расчет руководителя проекта Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi) оказался верным: Final Fantasy, по сути, первый клон популярнейшей Dragon Quest, установила рекорд продаж. Набор стандартных на сегодняшний день квестов (объединить четырех воинов Света, пробудить спящего короля эльфов, одолеть слепую ведьму, сбросить с трона узурпатора и, ясное дело, спасти принцессу) оказался все же разнообра-



разнее простенькой сюжетной линии DQ, и геймеры приняли его "на ура".

**Final Fantasy II (Famicom,
17 декабря 1988 года)**

Понимая, что хорошая история составляет половину успешной RPG, сценаристы выдали сказание о четырех парнях, сражающихся против зловещей империи Барамеккиа (Baramekia), пре-



дательских изменах и доблестных подвигах. Система "прокачки" героев была основана на повышении параметров умения при частом его использовании, прямо как в сериале Romancing SaGa. На английский язык FFII официально так и не перевели...

**Final Fantasy III (Famicom,
27 апреля 1990 года)**

Система "занятий" (Jobs) позволила приятно дифференцировать развитие персонажей, направляя своих подопечных по 22 векторам "профориентации". Воздухоплеты, затопленные континенты, испорченные жадной властью маги... Тут Square реализовала принцип "подменных злодеев" (впоследствии он станет излюбленным для компании), когда в середине игры выясняется, что тот, за кем вы столько времени охотились,





вовсе не является главным воплощением темных сил. Графика несколько похорошела по сравнению с предыдущими частями: программисты вытянули из нинтендовской восьмибитки максимум возможного.

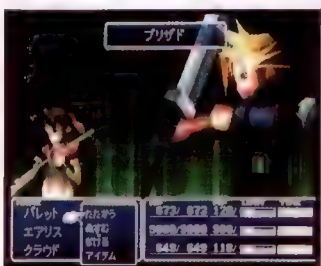
FFIV (19 июля 1991 г.), FFV (12 июня 1992 г.) и FFVI (2 апреля 1994 г.) по-



дробно описаны на следующих страницах, где размещены полноценные обзоры версий для PS one (исходно игры выходили на Super Famicom, японском аналоге SNES).

Final Fantasy VII (PS one, 31 января 1997 года)

Перескочив на всех парах на 32-битную платформу, сериал обзавелся внушительным набором новшеств:



трехмерными моделями персонажей и боевых сцен, продолжительными CG-заставками с музыкой CD-качества. Половина из шести миллионов проданных копий FFVII разошлась в Японии в первые 48 часов после появления игры на прилавках - настолько силен был ажиотаж поклонников. В геймплей были вплетены мини-игры: разведение птичек чокобо и гонки на них, сноубординг, езда

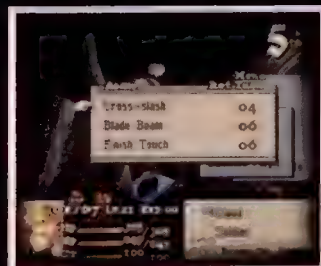
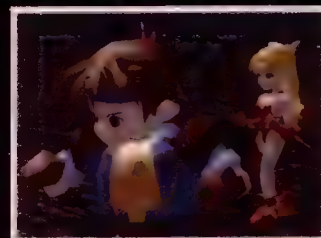


Знаменитые (и не очень) отпрыски

Из всех побочных для основного сериала игр наиболее достойной считается Final Fantasy Tactics (1997, PS one), которая успешно сочетает эстетику FF и пошаговую боевую стратегию в стиле Ogre Battle (разработка FFT не обошлась без участия сотрудников Quest - авторов OB). Здесь тоже нашла применение вариация знаменитой Job-системы.

Final Fantasy Mystic Quest (1992, SNES) создавалась упрощенной специально для западных игроков, поэтому получила прозвище "лоботомированной FF" (последний босс здесь моментально погибал от лечащей магии Cure). Под именем Final Fantasy Adventure и FF Legend I-III (Game Boy, 1989-1991) на английском языке вышли представительницы совсем другого японского сериала - Romancing SaGa. FFI-IV недавно (2000-2002) портированы на портативную Wonder Swan, при переносе заметно улучшена графика. Выючные пернатые чокобо получили набор своих игрушек на PS one: Chocobo no Fushigi Dungeon I-II (1997, 1998), Chocobo Racing (1999) и Chocobo Stallion (1999).

Целый ряд игр Square включает в себе отсылки к знаменитой серии: в Secret of Mana (1993, SNES) мы попадаем в деревню муглов, в Chrono Trigger (1995, SNES) встречаем знаменитую парочку солдат Веджа и Биггса, в толпе вокруг Коллизея в Secret of



Evermore (1995, SNES) заметны герои FFIV и FFVI, в Tobal 2 (1997, PS one) можно играть за чокобо, а в Ehrgeiz (1998, PS one) - за Клауда, Тифу, Яффи, Винсента и Сефирота из FFVII. Несколько видов оружия и брони в Vagrant Story (2000, PS one) названы в честь аналогов из FF (ожерелье Agrias' Necklace, арбалет Seventh Heaven), а арсенал Аи из Parasite Eve 2 (1999, PS one) пополняется ганблём Скволла из FFVIII. Упомянуть следует и неигровые проекты: четырехсерийный аниме-цикл FF: Legend of the Crystals (1993), снятый на основе событий FFV, трехмерный демо-ролик с персонажами FFVI (1995), трехмерный полнометражный компьютерный фильм FF: The Spirits Within (2001) и аниме-сериал FF: Unlimited (2001-2002). Все они, в конечном счете, добавили популярности оригинальной серии игр.

на мотоцикле. Мировой фэндом до сих пор переживает смерть одной из главных героинь FFVII, а по Сети циркулируют беспочвенные слухи о том, что ее можно оживить...

Final Fantasy VIII (PS one, 11 февраля 1999 года)

Общее закрепление позиций по части графики (вполне успешная по-



пытка отойти от "мультикшных" пропорций героев в сторону реализма) и почти что провал в области сюжета и геймплея. Характерно, что ни сверхзамороженная Junction-система управления магией и характеристиками персонажей, ни даже крайне невразумительный сюжет с кучей брешей не смогли помешать FFVIII стать любимицей масс по обе стороны Атлантики, а в нашей стране до-

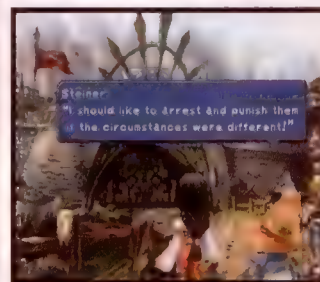
биться культового статуса круглого шедевра. Наверняка "виной" тому стала подкупающая кинематографичность всего проекта.

Final Fantasy IX (PS one, 7 июля 2000 года)

Последняя 32-битная FF сделана с явной ностальгией по ранним играм серии: после технологичной восьмой



части снова во главе угла условно средневековый сеттинг, герои опять стали "от горшка два вершка", а заброшенный было фэнтезийный анту-



раж переливается новыми оттенками. Гламурный злодей с тематической мелодией, напоминающей "We Will Rock You!" группы «Queen»,



классические рыцари и черные маги, почтовая служба муглов, встроенная карточная игра по типу MtG - в общем, четыре диска старомодных странствий и приключений Square удалась, хотя и не нискали успеха предшествующего эпизода.

Обзор FFX (PS2, 19 июля 2001 г.) вы наверняка уже нашли в первой половине этого номера OPM. Нам же остается напомнить, что в нынешнем году на PS2 появится онлайн-версия Final Fantasy XI, а выставка E3 или осенняя Tokyo Game Show наверняка принесут анонс двенадцатой части бесконечной "Фантазии". Что же, посмотрим, как нас удивит Square в очередной раз!

Примечание: в статье указаны даты выхода игр в Японии.

Валерий "А.Купер" Корнеев

Final Fantasy Anthology

Судьба японской Final Fantasy Collection, куда вошли 32-битные переработки эпизодов FF с четвертого по шестой, очень необычна. В США поначалу были выпущены только FFV-VI (под общим лейблом FF Anthology), а место FFIV занял невразумительный саундтрек. Впоследствии четвертая часть в купе с притянутым за уши Chrono Trigger вышла в штатовском сборнике FF Chronicles. В Европе "коллекцию" разграничили по-иному: имя Anthology присвоено PAL-версиям FFIV-V (о вышедшей отдельно шестой части - на следующих страницах).



Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: Sony Computer Entertainment/Squaresoft

Количество игроков: 1-2

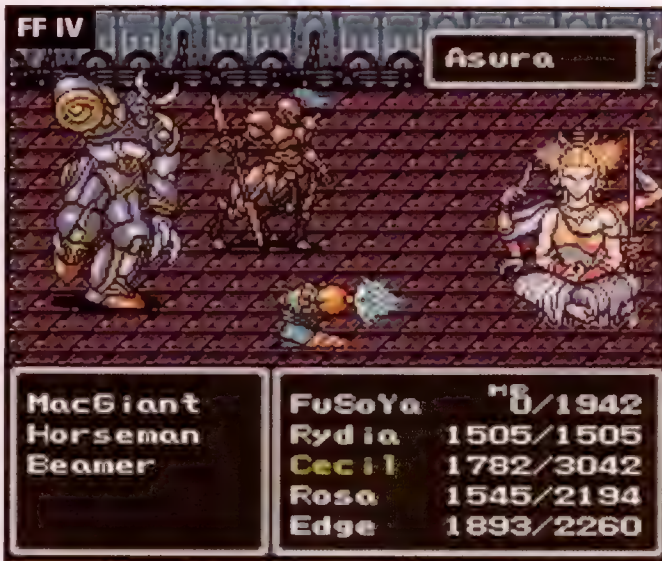
Альтернатива: Lunar, Suikoden



Final Fantasy IV

Первый шаг Square на неизведанной еще почве 16-битной Super Famicom, четвертая FF, дебютировала в Японии в июле 1991 года и, как бывает с играми сериала, моментально стала суперхитом. К концу года сотрудники Square рапортовали о продаже 1.44 млн. экземпляров. Enix особо не торопилась выкатывать Dragon Quest на новые технологические рельсы, поэтому FF выпала удача стать первой серьезной RPG для только что вышедшей приставки. Понятно, что во времена господства Famicom дебютные игры для Super Fami, с их драматически улучшенной графикой и звуком, разлетались почти горячих пирожков. В Америке FFIV появилась на SNES в ноябре 1991 года, и в целях сохранения нумерации ее переименовали в Final Fantasy II (8-битные FFII-III там так и не были изданы).

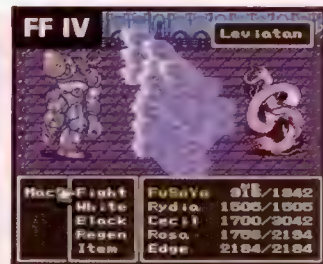
Пользуясь возросшей емкостью картриджа, Хиронобу Сакагути с помощниками-сценаристами закрутили историю, которую вряд ли можно было адекватно рассказать на восьмибитной консоли. Вовсю применяя кинематографические приемы работы с сюжетом (флэшбэки, параллельное повествование, ложные развязки), они заставляют игроков вместе с темным рыцарем Сесилом (Cecil), ка-



Четвертая Final Fantasy дебютировала в Японии в июле 1991 года и, как бывает с играми сериала, моментально стала общенациональным суперхитом.

питаном имперских "Красных Крыльев", пережить его прозрение и присоединение к силам Света, когда он превращается в священного паладина. Подземелья королевства гномов, затонувший звездолет, поиск пяти магических кристаллов, древняя сила жителей Луны - все это предстоит преодолеть на пути к финальной схватке со злом, древним, как само время, - Земусом (Zemus). Сесилу в его странствиях помогают возлюбленная Роза (Rosa, по профессии - белый маг), перебежчик Каин (Kain), юная волшебница Ри-

дия (Rydia), бард Эдвард (Edward), старец Телла (Tella), разбитной механик-весельчак Сид (Cid), принц-индзя Эдж (Edge), маги-двойняшки Палом (Palom) и Пором (Porom), а также великий мудрец Фу Со Я (Fu So Ya). Роль смертных врагов досталась существам, названным в честь демонов из "Божественной комедии" Данте: Тормошеле (Scarmiglione), Собаке (Cagnazzo), Бороде (Barbariccia) и Кривляке (Rubicante). В свое время американские горе-филологи из Nintendo при переводе с японского по незнанию



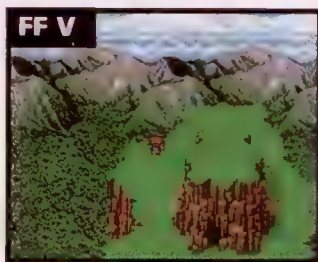
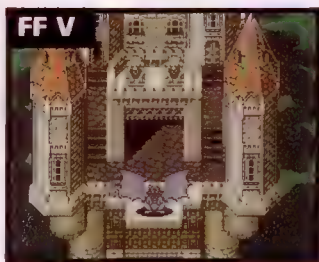
Графика SNES ошеломила фэнов серии, возвращенных на восьмибитках.

называли первых трех Milon, Kainazzo и Valvalis.

Именно в FFIV на суд игроков была представлена система Active Time Battle (ATB), просуществовавшая аж до FFX. Используя "программируемый боевой таймер" (после заполнения экранной линейки персонаж может атаковать, применять магию или

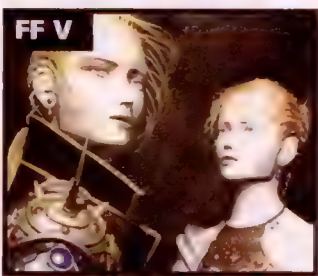
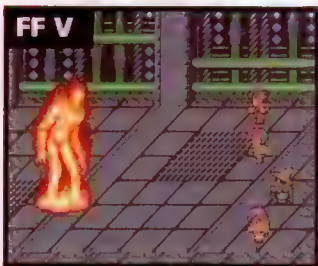
предмет), она позволила максимально приблизить пошаговые бои к схваткам в реальном времени. Кроме того, четвертая "Фантазия" - единственный эпизод сериала, где на стороне игрока одновременно могут сражаться пятеро героев. Вдобавок появилась возможность управлять в бою частью героев со второго джойстика. Версия игры для PS one обзавелась вступительным и завершающим CG-роликами, персонажи научились быстро бегать (ранее этот навык присутствовал только в пятой части и выше), плюс появилась полезная функция ускоренного сохранения Memo File, когда текущая игра записывается не на карточку, а напрямую в оперативную память приставки.

Все как всегда: боевое меню состоит из знакомых пунктов.



Примечательны коллизии, происходившие с Final Fantasy V. Изначально ее анонсировали в Штатах как FFIII, но в ходе локализации Square посчитала ее слишком сложной для среднестатистического западного игрока, и проект был приостановлен. В 1995 году игру снова взяли было выпускать как FF Extreme, но тут случилась реструктуризация Square, когда большая часть их офиса в Редмонде отделилась и создала компанию Crave, а оставшийся японский офис перешел с Nintendo на PlayStation. В третий раз FFV всплыла во время выставки E3 1997 года на стенде Eidos, пообещавшей издать ее для PC. Но злой рок вмешался и тут: обещание исполнить не удалось. И только в октябре 1999 года англоязычная FFV вышла в составе американского сборника FF Anthology.

Апелляцией к именитым предкам можно назвать эволюционировавшую систему "занятий" Job Change System из FFIII.



В самой игре драконы и Гильгамеш выглядят примитивнее...

ми собой. В поисках разгадки тайны своего мира героям приходится отправиться в другое измерение, откуда злобный X-Death и его приспешник Гильгамеш (Gilgamesh) бомбардируют человечество метеорами. Здесь игроков ожидает встреча с Четверкой Храбрецов Рассвета (Four Braves of the Dawn), знакомство с племенем муглов в лесу, самопожертвование одного из членов команды, присоединение к ней девочки Криль (Klile) и жестокая битва с X-Death... а потом миры объединяются, континенты вгрызаются один в другой, гибнут города, и игрок лихорадочно ищет восемь священных орудий, пытаясь опередить X-Death, заключенного в гигантское дерево, монотонно превращающего все сущее в ничто.

Характерные персонажи Аmano без проблем узнаются даже в CG.

За первые месяцы 1993 года в Японии разошлось 2 миллиона копий FFV для Super Famicom. Игра стала логическим развитием 16-битных технологий, примененных в FFIV, и одновременно частичным возвратом к более старым частям сериала. Первое выразилось в улучшенной анимации героев: движения теперь выглядели более плавно, плюс к этому стали вполне явственно (хоть и слегка комично) отображаться эмоции персонажей! Возвратом же к корням, точнее, апелляцией к именитым предкам, можно назвать эволюционировавшую систему "занятий" Job Change System из FFIII. Обожаемая многими фанами, она позволяет гибко настраивать по своему вкусу навыки членов команды. Всего доступны

22 класса развития героев, так называемые "профессии", и к каждой прилагаются свои сопутствующие умения. Их позволяет комбинировать: например, маг может выучить умение ниндзя сражаться обеими руками, после чего пойдет в бой с двумя мечами. Монаха легко обучить рыцарскому навыку ношения тяжелой брони, здорово повысив его уровень защиты, и так далее - вариантов гигантское количество. Естественно, PS-издание не обошлось без функции быстрого сохранения и двух CG-заставок. Вопрос "а стоит ли в это играть?" актуален исключительно для геймеров-новичков, только-только знакомящихся с миром электронных развлечений. Ветераны, да и просто игроки со сколько-нибудь серьезным стажем без колебаний ответят, что играть в



Муглы еще не низведены до уровня плюшевых игрушек из FFX.

FF Anthology нужно. Главное - перебороть предрассудки по поводу примитивной по нынешним временам графики, а дальше все пойдет путем. Обе эти игры принадлежат даже не к предпоследнему поколению RPG, но вот уже десять лет как привлекают все новых игроков. Скорее всего, люди просто хотят наслаждаться хорошими историями, сопереживать героям и низвергать злодеев под неизменно волшебные мелодии Нобуо Уе-мацу. А уж графика здесь вторична.

Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Сборник лучших релизов серии Square за всю 16-битную историю творчества компании. Подбор персонажей, сюжет, Job-система и FFV муглы - все на высоте. Плюс удивительно графичные иллюстрации, способные затмить множество компьютерных фанов.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
КАМПАНИЯ	5
ОПТИМИЗАЦИЯ	5

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Десять лет назад такой сборник стал бы мегахитом. Сейчас он интересен коллекционерам, историкам и большим фанатам.

Final Fantasy V

Бравый наездник Барц (Bartz) со своим верным чокобо Боко (Boko), страдающий от амнезии старик Галуф (Galuf), девушка-пиратша Фарис (Faris) и ее сестра-принцесса Рейна (Reina) исследуют элементарные кристаллы в разных уголках планеты, поверхность которой разрушается роками метеоритов, а недра умирают са-



Final Fantasy VI

Большинство из тех, кому посчастливилось сыграть в FFVI сразу после ее выхода, уверены: это одна из лучших игр всех времен и народов. Когда мы играли в FFIII (под этим номером она вышла в США на SNES), на рынке не было ничего, что хоть отдаленно приближалось бы к этой игре по уровню продуманности, качеству исполнения и... внутренней магии.

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: SCEE/Squaresoft
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Chrono Trigger, Lufia II



Чтобы понять, насколько FFVI нетипична для своего времени, достаточно обратить внимание на сюжет и особенно на "актерский состав". Действие происходит спустя тысячу лет после войны магов (War of the Magi) в формально лишенном волшебства мире. Однако император Гешталь (Gestahl) и его генерал Кефка (Kefka) ведут охоту за Эсперами (Espers) - существами, заключающими в себе магическую силу планеты. Из имперского плена бежит девушка Терра (Terra), получеловек, полу-Эспер. Присоединившись к группе повстанцев, она сражается против войск императора, но внезапно Кефка преподносит всем зловеший сюрприз, внося дисбаланс в основы всего мира... Наиболее оригинальный аспект

сюжетной линии - отсутствие центрального персонажа. Каждый герой настолько уникален и важен для развития истории, что если кто-то спросит вас, кто же здесь главный - следует сделать то же самое, как если бы вас спросили, какая из частей Final Fantasy лучшая: выйти из комнаты.



Сцена в опере, о которой можно слагать легенды - чистое искусство!

Терра - хрупкая юная особа с магическими способностями и серьезными эмоциональными проблемами, пробуждающая острую симпатию. Вспоминается трогательный момент, когда она отказывается присоединяться к команде друзей и вместо этого остается ухаживать за деревней осиротев-

ших детей: разобраться в себе для Терры не менее важно, чем одолеть все зло мира. Локи (Locke) - воришка, хвастливо именующий себя "охотником за сокровищами", пытается оправиться от смерти возлюбленной. Эдгар (Edgar) - женский угодник, король Фигаро, владелец замка-трансформе-



"Работает" Эспер, предтеча summon beasts из следующих FF.



ра, постоянно соперничает с братом Сабин (Sabin), мастером боевых искусств. Шэдоу (Shadow) - ниндзя, вступивший в команду ради денег, души не чаёт в своей собаке, Интерсепторе (Interceptor). Наследник трона Циан (Cyan) хочет отомстить Кефке, отравившему его родных. Го (Gau) - типичный мальчишка-сирота, воспитанный дикими животными. Выращенная в лаборатории Целес (Celes), бывшая преданным генералом Империи, перешла на сторону повстанцев, узнав о махинациях своего начальства. Азартный игрок Сецер (Setzer) представляет команде свой воздушный корабль, будучи сраженным красотой Целес в опере, где ей пришлось исполнять роль местной примадонны - это, кстати, одна из красивейших и виртуозно поставленных сцен в игре. Старичок Страго (Strago) и его внучка Рельм



Шестая часть успешно бросила вызов "детскости" сюжетов RPG, и это одно из ее достижений.



Наверное, самая красивая локация игры: озеро в Призрачном лесу (Phantom forest). Здешняя вода обладает целебными свойствами.

(Relm) жили в забытой деревеньке магов-самоучек - пока адский шут Кефка не спалил ее дотла. Временами на стороне игрока выступают ударные подразделения муглов, а в если хорошо поискать - то и секретные персонажи: снежный человек Умаро (Umario) и имитатор-мим неопределенного пола, Гого (Gogo). Как их найти, подробно рассказано в прохождении игры, опубликованном в этом и предыдущем номерах ОРМ. Особого упоминания заслуживает сам Кефка - пожалуй, наиболее "живой" злодей за всю историю при-

точных RPG 90-х годов. До него темные силы олицетворялись таинственными силуэтами, закутанными в темные плащи; жители окрестных городов испуганно намекали на существование неких высших олицетворений зла, и только в самом конце игры коварный злодей представал перед геймерами в своем ужасном обличье. Кефка, напротив, высказывает под свет софитов уже во второй сцене первого действия и терроризирует наших героев на протяжении всей игры. Он не просто сумасшедший садист, помешанный на мировом гос-

подстве, он Форменный-Псих-с-Чувством-Юмора. Арсеналу его колких фразочек и витиеватых оскорблений позавидовал бы любой голливудский суперзлодей. Кефка похож на мальчика, задорно поджаривающего бабочек лучиком от увеличительного стекла - он в принципе не способен осознать свою аморальность. Хорошего злодея аудитория ненавидит, в великолепного злодея - влюбляется. Кефка же удостоился высочайшей чести для игрового негодяя: он обожаем публикой.

Механика геймплея чуть изменилась по сравнению с предыдущими играми: к "случайным" встречам с противниками и пошаговому бою в АТВ-системе добавились уникальные умения каждого героя (Терра превращается в Эспера, Сабин дерется приемыми из файтингов, Го запоминает



Умение Slot у Сецера Габияни работает по принципу рулетки: атака выбирается наугад.

атаки зверей, и так далее) и возможность экипировать реликтовые предметы (relics), влияющие на характеристики бойцов. По нынешним временам геймплей FFVI не представляет из себя ничего особо прогрессивного, поэтому мы и не станем на нем подробно останавливаться. Соль игры в другом.

Ни в одной приставочной ролевой игре до FFVI не затрагивались серьезным образом столь непростые темы, как жизнь после смерти любимого человека, самоубийство, конфликты на расовой почве, подростковая беременность. Шестая часть сериала успешно бросила вызов "детскости" сюжетов тогдашних RPG, и это одно из основных ее достижений. Не потускневшие с годами образы героев, волнующий саундтрек, квесты, сцены и битвы, о которых вспоминаешь с особым теплом - наверное, в этом и есть тот самый "дух Final Fantasy", заставляющий раз в пару лет проходить эту игру и зачарованно любоваться марширующими в неизвестность магитеками...

Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

(классика RPG) - это не просто игра, это произведение искусства, которое стоит играть и пересматривать снова и снова.

ОЦЕНКА

ГЛАВНАЯ	5
БОЙ	4
УПРАВЛЕНИЕ	5
КАРТИНКА	4
ОЗВУЧКА	4

80

СЛОВО РЕДАКТОРА

Основной недостаток игры - отсутствие поддержки ПК, которая была бы очень кстати.

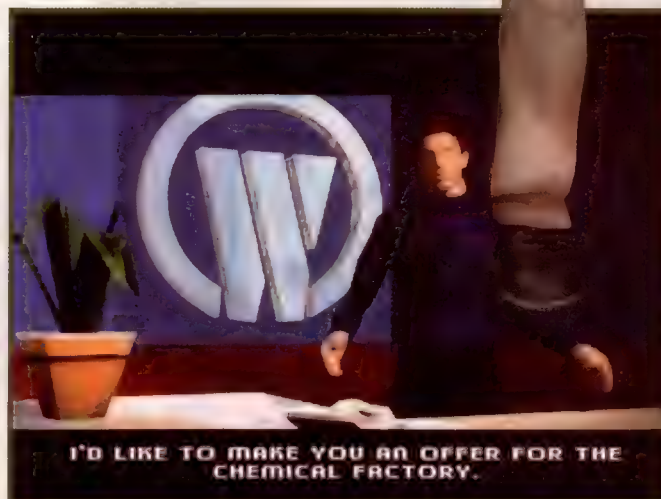
Largo Winch

Компания Ubi Soft известна своей всеядностью. С одинаковым рвением она готова издавать мегахиты вроде Grandia 2 и бездарные поделки типа Batman Beyond. Посему к проектам, анонсированным этой конторой, следует относиться со всей осторожностью.

Жанр: action/adventure
Издатель/Разработчик:
Ubi Soft/Ubi Soft
Количество игроков: 1
Дата выхода: сентябрь 2002



Largo Winch - это название французского комикса, созданного писателем Джинем Ван Хеммом (Jean Van Hamme) и художником Филиппом Франску (Philippe Francq). По нему уже успели снять сериал, а скоро должна появиться еще и видеоигра. Во всех этих произведениях рассказывается о богатом авантюристе по имени Ларго (Largo), который, по сути, является французским вариантом Джеймса Бонда (James Bond). Разница лишь в том, что защищает он не национальные интересы, а свою родную корпорацию Winch. Игра начинается с того, что главного героя похищает группировка «Южноамерикан-



Вы, управляя Ларго, вынуждены скрываться от близоруких охранников, прячась в буквальном смысле в тени.



Часть заданий на время, как правило, сводится к поиску мин или других опасных предметов.

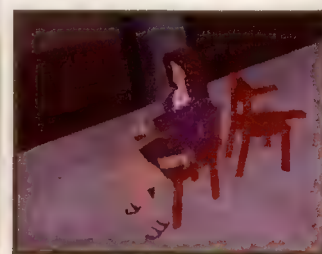


Своеобразная пародия на MGS, stealth-миссия или, «пока вы находитесь в тени, вас никто не видит.»

симулятором. Вы, управляя Ларго, вынуждены скрываться от близоруких охранников, прячась в буквальном смысле в тени. Сев на корточки в неосвещенном участке, вы с гарантией останетесь незамеченным, даже если враг трется о вас коленями. Метод ус-

транения помех путем выстрела в голову здесь не сработает, поскольку Ларго, как и встречные неприятели, пушек не носит по принципиальным соображениям. Вырубить часового можно, подкравшись сзади и подло ударив локтем по шее. В случае кон-

фронтации противники сбегаются и начинают обмениваться пинками и щелбанами, поочередно уходя в блок. Если количество бойцов не кратно двум, охранники выстраиваются в очередь и вежливо ждут своей порции тумачков. Избегать неприятного общения помогает портативный радар. Но даже он не в силах защитить от камер слежения, которыми принято украшать потолки коридоров. В процессе изучения вражеских территорий вам придется периодически подбирать различные предметы, которые чаще всего служат ключами для дверей. Судя по всему, gameplay состоит в основном из пробежек от



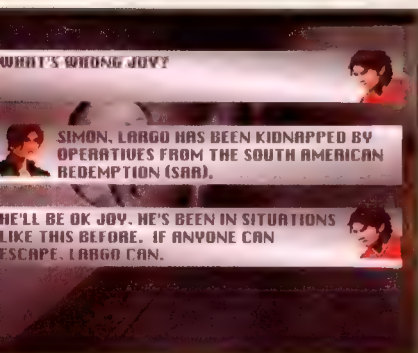
Красным выделяется удачный удар, а синим — заблокированный.

одной кнопки к другой, что сопровождается не слишком увлекательными драками.

Игра уже вышла в Штатах, поэтому мы вполне объективно можем оценить графику. Внешне LW оформлен довольно скудно: модели персонажей напоминают грубо отесанные полена, чья анимация сродни движениям механических манипуляторов. Декорации состоят в основном из вертикальных и горизонтальных поверхностей (даже кусты похожи на зеленые гробы).

Вывод напрашивается один: LW достоин внимания уважающего себя геймера. Американская версия игры провалилась по всем пунктам, и вряд ли к европейскому релизу что-то изменится в лучшую сторону.

Mac Fank



ского Возрождения» (South American Redemption). Иными словами, возникает та же ситуация, что описана в «Вожде Краснокожих»: сами похитили - сами и расклебывайте. По своей природе Largo Winch (далее LW) является типичным шпионским

Klonoa Beach VolleyBall

К сожалению, игры серии Klonoa никогда не могли добиться успеха, адекватного своему качеству. Восторги фанатов и журналистов - пожалуйста! Миллионные тиражи - ни в коем случае. Но, как и любая "фирменная" серия платформеров, Klonoa рано или поздно должна была обзавестись "сопутствующими" играми. Сейчас это время как раз настало.

Жанр: sports

Издатель/Разработчик: Namco/Namco

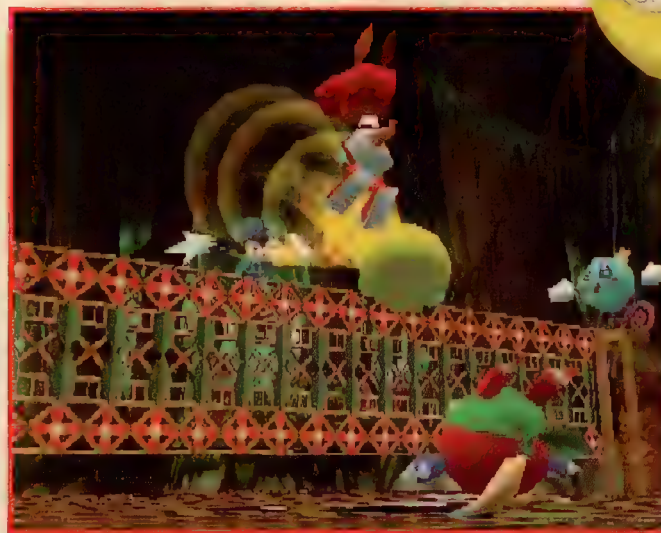
Количество игроков: 1-4

Дата выхода: 25 апреля 2002 года (Япония)



Жанр явно подбирался так, чтобы не конкурировать напрямую с Crash Bash или, скажем, Sonic Shuffle. Никаких мини-игр, картингов или веселых футболов, - разработчики остановились на довольно редком в играх виде спорта - пляжном волейболе, причем никаких дополнительных игровых режимов никто не обещает. Выбор платформы также обусловлен уклонением от конкуренции: на PS one сейчас слишком мало игр, чтобы потребители могли позволить себе крикнуть нос, да и работать с давно изуроченным железом намного проще.

Разумеется, из всего этого не следует то, что разработчики решили схалтурить. Графика в Klonoa Beach Volleyball достойна всяческих похвал: яркое мультяшное 3D с четкими текстурами. Сразу проглядываются черты очень неплохого движка оригинальной игры. Разумеется, модели героев довольно угловаты по нынешним временам, но дизайнеры постарались на славу, так что даже владельцы PS2 на игру смогут взглянуть без опаски. И для пущей улады сердца фанатов разработчики использовали в проекте не только персонажей оригинальной Klonoa: Door to Phantomile, но и вышедших позднее Klonoa 2 (PS2) и Klonoa: Empire



Удачный удар будет показан несколько раз с наиболее выгодной точки зрения. Нечто похожее можно наблюдать и в файтингах.

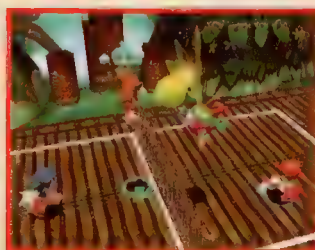


Но главная особенность KBV - возможность одновременной игры сразу четырех человек.



Перед вами — начало суперудара, а наверху — его последствия...

of Dreams (GBA), при этом еще и частично позаимствовав оттуда дизайн уровней - для большей узнаваемости игры. В результате далеко не везде вы увидите нормальную сетку, да и пляж может легко быть заменен бревенчатым помостом в сердце джунглей. Как видите, жанровая принадлежность проекта не должна смущать любителей веселых ("детских") игр. Управление интуитивно до безобразия: одной кнопкой атакуем, еще двумя пасуем. Обещают добавить специальные при-



Совсем не обязательно играть на пляже, можно и на бревнышках...

емы для каждого из героев, в результате чего игра может превратиться и в некое подобие боевых спортивных симуляторов от Technos. Вот только выполняться приемы будут не наборными комбинациями - вместо этого следует удачными бросками описать определенную траекторию, а остальное игра сделает за вас сама. Также слегка упрощены правила: очки будет приносить каждый удачный бросок вне зависимости от того, кто подавал.



Теперь об игроках. В названии игры не зря красуется Beach VolleyBall, так как правилами оригинала предусмотрены только по два спортсмена с каждой стороны. Но такое ограничение разработчикам только на руку. Во-первых, PS one вряд ли справится с полноценной командой, а во-вторых, намного проще управлять всего двумя героями, чем стандартными шестью. Но главная особенность Klonoa Beach Volleyball - возможность одновременной игры сразу четырех человек, естественно, через multitar. На данный момент веселый пляжный волейбол с героями из Klonoa уже появился в продаже в Японии, однако его отсутствие в чартах немного настораживает. Вполне возможно, что данные о его продажах еще просто не поступили в Сеть, а возможен и полный провал. Чего же ждать нам, российским геймерам? На американский релиз надеяться не стоит, а вот Европа вполне может порадовать нас скорым выходом игры. Тем более что в Старом Свете существует довольно стойкая тенденция издавать практически все стоящие японские проекты.

Константин Говорун

Strikers 1945 II

Признаюсь, впервые запихнув диск Strikers 1945 II в свою выдавшую виды PSX, я испытал чувство легкого замешательства. Заранее зная о преклонном возрасте игры от Psikyo, я тем не менее никак не ожидал увидеть крошечный рисованный самолетик, скользящий вдоль плоского фона.

Жанр: shooter

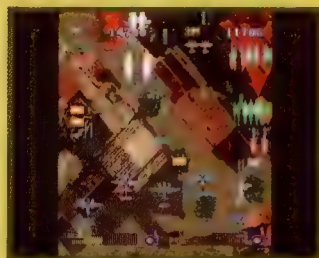
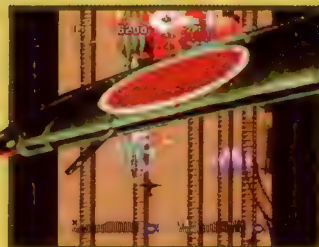
Издатель/Разработчик: Midas/Psikyo

Количество игроков: 1-2

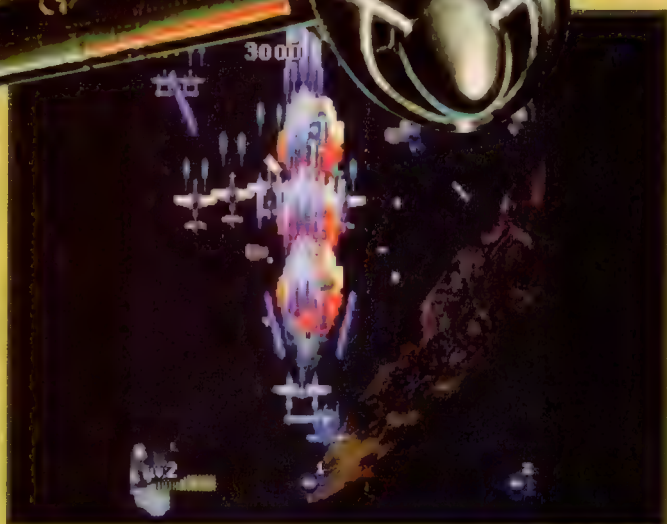
Альтернатива: RayStorm, Gradius Gaiden



Менее любознательный человек на моем месте наверняка молча выключил бы приставку, так и не узнав, каким образом на 32-битной системе в 2002 году могло появиться нечто подобное. Но я решил идти до конца, и выяснилось, что Strikers - это довольно уважаемая серия аркадных shooter'ов. Разработавшая ее Psikyo (студия, специализирующаяся на разработке игр такого класса) в середине 90-ых выпустила оригинал для игрового автомата NeoGeo. К настоящему моменту сериал насчитывает четыре части, причем первые две были портированы на Sega Saturn. В данном случае мы имеем дело со вторым представителем семейства Strikers, который был перенесен на консоль от Sony в почти первозданном виде. Взглянув на экран, вы не обнаружите никаких признаков того, что игра работает на железе PlayStation. Происходящее уместается в узкую вертикальную полосу, ограниченную черными краями по форме дисплея аркадной машины. Концепция выдержана в духе классических двумерных shooter'ов. Тем, кто упустил эпоху, породившую Strikers 1945 II, предоставляется шанс ощутить, чем жили геймеры лет эдак десять назад. В те времена



Золотые кирпичики принесут вам дополнительные очки.



Чем больше вы подобрали капсул с литерой "P", тем больше будут радиус поражения и мощность пушек вашего самолета.

Набрасываться на Strikers 1945 II с бурей критики не имеет смысла, ведь игра вышла в 97 году для автомата NeoGeo

за одной незамысловатой игрушкой порой просиживали сутками, тренируя пальцы и оттачивая реакцию. Желаям добиться успеха в Strikers придется заняться тем же самым. Никакого сюжета здесь нет и в помине. Известно одно: идет Вторая мировая война, и вы, очевидно сражаясь на стороне союзников, должны огненным градом пройти по укреплениям нацистов, чьи технологии скорее напоминают научно-фантастическое кино.



Вам же достается один из шести хлипких на вид истребителей (представленные здесь модели действительно существуют), арсеналу которых позавидовала бы эскадра ракетноносцев. На игровое поле, которое прокручивается сверху вниз, вы взираете свысока. Перемещаясь по экрану в одной плоскости, вы должны расстреливать орды врагов и уклоняться от их пуль. Вооружение доступных вам самолетов различается, однако его можно разделить на три общих класса. Основное - это пулемет, который не должен замолкать ни на секунду. По пути вы подбираете капсулы, которые увеличивают его мощность. Второй тип атаки связан со шкалой в нижней части экрана. Чем чаще вы поражаете

цель, тем быстрее она заполняется. «Закрасив» линейку до определенной отметки, вы можете применить свое индивидуальное оружие, мощность которого зависит от объема накопленной энергии. Последнее и самое действенное средство - призыв союзников. Прилетевшие самолеты прикроют вас, нанеся внушительный ущерб неприятелю. Количество таких

ский огонь и пробираться сквозь плотные лабиринты из пуль, нужно впасть в состояние, близкое к трансу. Своевременное и грамотное применение спецарсенала может также помочь выбраться из самой безысходной ситуации. Один или несколько раз за миссию вам придется столкнуться с боссом - огромным, вооруженным до зубов ме-

таллическим чудовищем. Главный противник всегда известен заранее, поскольку его изображение предшествует началу уровня. Никакой тактики в борьбе с гигантами нет, ведь от рядовых врагов их, по сути, отличает лишь завидная живучесть и калибр ствола. Однако при полете к очередному чудовищу неплохо бы иметь на борту несколько «вызов союзников» и

органично смотрелось бы на SNES или MegaDrive, но не на PlayStation, тем более когда есть пример многочисленных полностью трехмерных проектов (Philosoma, Einhandler). Внешний вид боссов - это, пожалуй, единственное, что заслуживает похвалы. В отличие от обычных врагов они постоянно трансформируются и при этом неплохо анимированы. Хо-

Клон!?

Значительно раньше Strikers 1945 компания Video System создала для все той же NeoGeo другую знаменитую серию классических вертикальных шутеров - Aero Fighters (Sonic Wing в японском варианте). И вся комичность ситуации заключается в том, что одновременно с релизом (1995) первых Striker'ов появляется третья часть Fighter'ов, также взявшая на вооружение истребители Второй мировой. В Aero Fighters III выбор увеличили до 8 самолетов, более игры ничем не отличаются - ни графически, ни даже в деталях игрового процесса. Кто у кого похитил идею, нам сейчас судить трудно, но сходство проектов налицо.

Один или несколько раз за миссию вы сталкиваетесь с боссом - огромным, вооруженным до зубов металлическим чудовищем.



Морской уровень проложен над арктическими широтами.

симплов, само собой, ограничено. Вражеская активность зависит от выбранного уровня сложности. Но в любом случае противники не станут миндальничать и откроют огонь из всех орудий. Как это обычно бывает в аркадах, снаряды летят относительно медленно, но целыми турами. Вам же достаточно одного единственного, чтобы лишиться жизни. Не беспокойтесь, попыток несколько, плюс бесконечный continue. «В чем же тогда проблема?», - спросите вы. Да в том, что потеря всех жизней на первых порах обнуляет очки, а на поздних этапах отбрасывает в начало зоны. Уцелеть помогут навыки, дать которые может только усиленная тренировка. Чтобы научиться рассеивать враже-



Светящийся контур вокруг самолета в центре скриншота — это и есть супер-выстрел, которого хватит на всех летящих вам навстречу врагов.



А это уже призыв союзников — самое могучее оружие в игре.

я, с другой стороны, если к картинке Metal Slag вы не имеете особых претензий, то и от Strikers 1945 II страдать сильно не будете.

Музыка выражена набором шаблонных мелодий, которые легко слушаются и так же легко забываются. Звук - ниже среднего: монотонная стрельба и невыразительные приглушенные взрывы.

Не думайте, что я пытаюсь опорочить Strikers 1945 II в глазах читателя, просто хотелось бы дать представление о том, как игра выглядит на самом деле. Однако, вынося вердикт, не стоит оценивать ее внешность с точки зрения современных стандартов. Перед нами старенький shooter для NeoGeo, в который отныне можно играть на PlayStation с поддержкой аналогового управления. Тем не менее авторам из Psikyo я готов влить жирный кол за леность. На приставке от Sony их творение могло бы выглядеть гораздо лучше, приложи они хоть чуточку стараний. Теперь же этот диск представляет ценность разве что для коллекционера или ярого поклонника жанра.

Mac Fank

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Правильно порт shooter'а с потрясающего игрового автомата NeoGeo вряд ли заинтересует рядового обладателя PSX.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
УПРАВЛЕНИЕ	7
САМОЛЕТ	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

55

СЛОВО РЕДАКТОРА

Как долгой подготовкой автора к не столь легкой работе по игре Psikyo, но ярок оформленной и Sony игра рано на экран.

заполненную шкалу суператаки. В Strikers имеется несколько дополнительных опций. На титульном экране можно выбрать один из двух методов отображения фона. В первом случае он равномерно движется в одном направлении, а во втором - слегка прокручивается вперед и назад в зависимости от перемещения истребителя. Это некоторым образом затрагивает игровой процесс, позволяя регулировать собственную скорость. Psikyo внедрила поддержку карты памяти, но воспользоваться ею можно только в главном меню, причем основная цель save'a - сохранение рекордных очков. Вот мы и подошли к цекотливому вопросу графического оформления. Набрасываться на Strikers 1945 II с бурей критики не имеет смысла, ведь игра вышла в 97 году для автомата NeoGeo. Тем не менее владельцы PSX вправе рассчитывать на более удобоваримую картинку. Нечто подобное

FINAL FANTASY VI

Сегодня мы заканчиваем наш рассказ о тонкостях игры в шестую часть «Последней фантазии». Как и обещали в прошлом номере, речь пойдет о выполнении необязательных, в принципе, квестов, целью которых является поиск потерявшихся после катастрофы членов команды и уничтожение восьми стихийных драконов...

Иллюстрация: Ева Соулу, арт-группа LAMP

Рыбный день

Призы: fish

В самом начале **World of Ruin**, когда Селес (Celes) придет в себя, Сид (Cid) попросит ее наловить ему рыбки, так как он «умирает и просит ушлицы». Выходите из дома и идите вниз на пляж. Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что рыбы плавают с разной скоростью. Самые быстрые рыбки — **Yummy fish**. Те, которые



плавают медленнее — **just a fish**, ну а еле двигающие хвостами — **rotten fish**. Точно узнать, какая рыба попала к вам в руки, можно в главном меню, пункт **Rare**. Пойманную рыбу, к сожалению, невозможно выкинуть. Если таскать Сиду **just a fish** и **rotten fish**, то он быстро отойдет в мир иной, оставив записку с указанием спрятанного плота. Ну а если вылавливать ТОЛЬКО **yummy fish**, то Сид выживет, покажет, где спрятан плот, и останется жить на острове, где его можно будет навещать. А вот завербовать его к себе в команду не получится. Но в любом случае немного спустя на пляже можно будет подобрать эспера **Palidor**.

Нянька

После того как вы нашли Сэбина (в городе **Tzen**), выходите на глобальную карту и идите в самую восточную точку континента. Здесь находится город **Mobliz**. Заходите в средний дом и спускайтесь в подвал, где к вам выйдет Терра (**Terra**). Идти вместе с вами она откажется, так как решила заботиться о детях. Закончить разговор не получится, так как появится босс.

Босс: Phunbaba (HP: 28000)

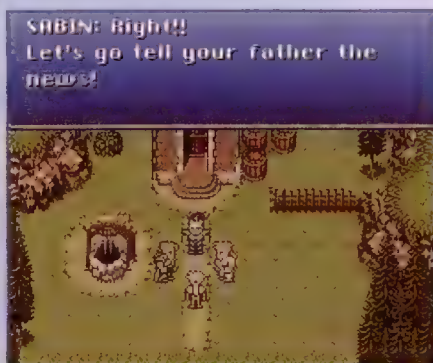
Сначала против него выйдет Терра, но силы окажутся неравными, и ее унесут с поля боя. После этого настанет ваша очередь. Для победы над боссом будет достаточно Сэбину использовать **Blitz**, а Селес — его лечить. Как только у **Phunbaba** станут подходить к концу жизненные силы, он убежит, оставив вам эспера **Fenrir**.

Покиньте **Mobliz**, а некоторое время спустя вновь посетите этот город. В одном из домов найдите спуск в подвал, который спрятан за шкафом. Вы вновь увидите Терру и вновь будете биться с **Phunbaba**. Босс на этот раз погибнет безвозвратно, а Терра отправится с вами.

Потерявшийся ребенок

Рекомендованный уровень развития персонажей — 36

Для того чтобы найти Го (**Gau**), необходимо сформировать команду из трех героев. Если их будет четверо, то Го просто не появится. После отправляйтесь к пещерам Вэлда (**Veldt cave**), которые



находятся на восточном континенте. Войдите в пещеру и поговорите с бродягами, греющимися возле костра. После выходите на глобальную карту и начинайте бродить по северо-восточной поляне. Рано или поздно вы повстречаете потерявшегося. На этот раз его не надо будет кормить мясом, так как он вас узнает и попросится в команду. Не подумайте, что на этом все. У этого квеста имеется продолжение. Вернитесь на дирижабль и создайте

новую команду, в которую обязательно должны войти Го и Сэбин (**Sabin**). Теперь летите на северо-запад и найдите там одиноко стоящий дом. В нем проживает отец Го...

Поиски тени

Призы: Striker, Rage-Ring

Рекомендованный уровень развития персонажей — 37

Практически сразу после возвращения Го в команду можно найти Тень (**Shadow**). Но сделать это можно только в том случае, если при победе с Парящего континента (**Floating continent**) вы дождались нашего храброго ниндзя. Если нет, то вместо Тени в пещерах вы встретите Релм (**Reim**). Но будем считать, что Тень спасся вместе с вами, и теперь его надо найти. Идите в пещеры Велда, где вас встретит **Interceptor**, собака Тени. Продвигайтесь в глубь пещеры, пройдите мимо бродяг в верхнюю дверь. Обязательно обыскивайте все сундуки, встречающиеся на вашем пути. В одном из них найдется **Striker**. Дойдя до **SAVE**, сохраните игру и идите влево, где на полу лежит Тень. Вся команда, потеряв бдительность, бросится на помощь другу, и в этот момент появится босс.

Босс: SirBehemoth x2 (HP: 19000 на двоих)

Достаточно сложный бой. И был бы он еще более сложным, если бы противники появились одновременно, но этого, к счастью, не будет. Боссы предстанут перед вами поочередно, чем и подлишат себе смертный приговор. Если есть возможность применять магию огня, то смело делайте это, —



противнику будет очень плохо. Сиан должен использовать свой **SwdTech**, а Сэбин — колотить босса **Blitz'om**. Если вы уже вернулись в команду Го, то используйте **RAGE**. Эдгар может применить **tools** или простые физические атаки. Только обратите внимание, что второй «скаблезуб» не боится магии огня — его лучше атаковать **Ice**. В остальном второй босс ничем не отличается от своего предшественника. По завершении боя вам достанется **Behemothsuit** и **Crustal Shld**.

Спасенного Тень перевезут в **Thamasa**, где ему и предстоит поправлять здоровье. Поговорив с ним, отправляйтесь в гостиницу и ложитесь спать. С утра навестите спасенного и летите в Коллизей (**Coliseum**), сохранив перед этим игру. Если в Коллизее в качестве ставки использовать **Striker**, который вы обязательно должны были найти в пещерах, то в одном из боев против вас выйдет Тень. Достаточно его победить, и он вернется к вам в команду.

Мог и Снежный человек

Призы: Rune Edge, Moogle Charm, Elixir, Cursed Shield, Ragnarok, 5000GP, Wall Ring, Hyper Wrist, Thief Knife, Sneak Ring

Рекомендованный уровень развития персонажей — 38

Ура! Оказывается, маленького, пушистого и красивого мугла можно взять к себе в команду. Кроме того, его присутствие обязательно для завоевания доверия Умаро (**Umaro**). Чтобы найти крылатого зверька, направьте свой дирижабль к **Narche**, первому городу игры, расположенному на севере. Можно, свернув сразу после входа налево, войти в пещеры через секретный проход. Но можно немного сократить путь, если пройти через **Armor shop** в соседний дом и воспользоваться в нем черным ходом. Перейдя по мосту, заходите в пещеру и идите наверх, где необходимо найти лестницу, ведущую на нижний этаж. Пройдя через лабиринт, вы окажетесь в деревне муглов, в которой остался только один Мог (**Mog**). Поговорите с ним, и он согласится вступить в команду. Пройдя налево, можно найти сундук, в котором дожидается счастливца **Ribbon**. Вернитесь на дирижабль, где возьмете в отряд Мого, и возвращайтесь в **Narche**. Пройдите

через весь город на север и заходите в пещеру. Знакомые места, не правда ли? Но сейчас здесь открылся проход вправо, некогда заваленный камнями. Через него выйдете на поверхность, перейдите по мосту и поднимайтесь наверх. Пройдя короткую пещеру, поднимайтесь еще выше. В лабиринте скал, где когда-то нам пришлось защищать Бэннона от Кефки, летает дракон. Что это за зверь и что с ним можно сделать, прочитаете ниже. Пройдя дальше, сохраните игру и перейдите на обрыв. Здесь уже заждался старый знакомый **Tritoch**.

Босс: Tritoch (HP: 30000)

В этой битве можно использовать любую магию за исключением элементарной. Также используйте **Blitz**, **SwdTech**, **Tools** и **Dance**. Количество жизней у персонажей желательно держать выше **1000 HP**, иначе босс, применив **Ice 3**, может уничтожить всю вашу команду одним ударом. Дополнительной проблемой может стать магия **Rasp**, с помощью которой **Tritoch** лишает вас всех **MP**. Так что будьте осторожны. Вместо приза вы получите самого **Tritoch**.

По завершении боя не спешите уходить с обрыва. Вместо этого подойдите к самому краю и смело прыгайте в бездну. Как ни странно, но этот трюк не стал для вас смертельным... От места приземления пройдите в средний проход. Взяв в левом сундуке **X-Potion**, попытайтесь пройти вниз, но из этого ничего не выйдет, так как пол провалится под ногами. Пройдя по деревянному настилу, возьмите **Gauntlent** и идите на север. Найдя два рычага, нажмите на правый, что приведет в секретную пещеру. Осмотрите череп, насаженный на шест. За это вы станете обладателем нового эспера **Terrato**. Но ваша радость будет недолгой, так как появится чудовище.

Босс: Yeti (HP: 17200)

Проблем в битве против этого монстра быть не должно, если, конечно, вы не будете применять ледяную магию. Использование же **Fire** наоборот поощряется, впрочем, как и всех прочих атакующих средств.

Кошмар наяву

Призы: Remedy, Ice Shield, X-Potion, Flame Shield, Genji Glove, Beads, Ether, Elixir, Phoenix Down, Lump Of Metal

Рекомендованный уровень развития персонажей — 40

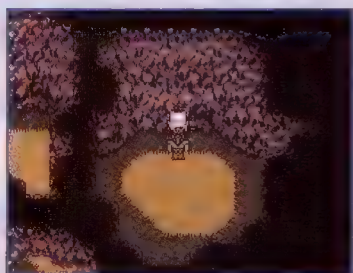
Летите к **Doom Castle**, находящемуся на восточном континенте. К этому моменту в команде обязательно должен быть Сиан. Войдите в замок и найдите в левой его части спальню. На предложение отоспаться ответь-

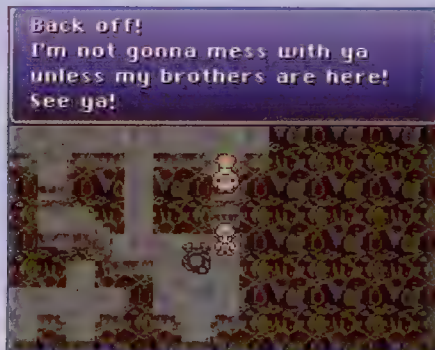
!!! «555» ИРРИФИ И НА ТРИ ЦИФРЫ «555» !!!



НИКА
WWW.NIKITA.RU

СМС-ИГРА





те радостным «ДА»! Наутро проснутся только три члена вашей команды, а Сиан будет продолжать сладко храпеть. Зато прибегут **Curley, Larry и Moe**, горящие желанием заполучить душу Сиана, для чего они и отправляются в его сон.

Оказавшись в кошмарном сне Сиана, пройдите налево и выберите из трех дверей левую. За ней вы найдете одного из своих друзей, и теперь уже вдвоем пройдите в единственную дверь справа. Поднимитесь по лестнице наверх, войдите в дверь. Из двух дверей вы должны будете выбрать правую, которая скрывает третьего участника команды. Выходите отсюда, пройдите вправо, где обнаружится очередная дверь. Вы окажетесь в зале, в середине которого стоит очередная дверь. Подойдите к ней и попытайтесь войти, тут вас и встретит тройка боссов.

Боссы: Curly (HP: 15000)
Larry (HP: 10000), Moe (HP: 12500)

Несмотря на то что у противников не так много энергии, бой будет жарким. Все осложняется ограничением на применение магии с вашей стороны. **Larry**, который в синей одежде, будет получать вред только от огня, а вот **Ice** и **Bolt** его лечат. **Moe** (в золотом костюме) слаб против **Fire** и **Ice**, а **Bolt** опять же ему полезен. Одетый в красное **Curly** боится только льда и молнии, а огонь напротив обожает. Поэтому применяйте магию строго персонально и постарайтесь не ошибаться. Но лучшим выходом будет применение физических атак. Также не забывайте о том, что **Curly** может воскрешать друзей, поэтому лучше избавиться прежде всего от него. За победу вы ничего не получите, зато, пройдя в дверь, вы окажетесь на **Ghost Train**. Сохранив игру в левом вагоне, идите дальше. В следующем вагоне начнутся головоломки. Взяв в конце вагона из сундука **Lump Of Metal**, нажмите на ближайший рычаг, чтобы сундуки приняли вид:

0 0 3
3 3 0

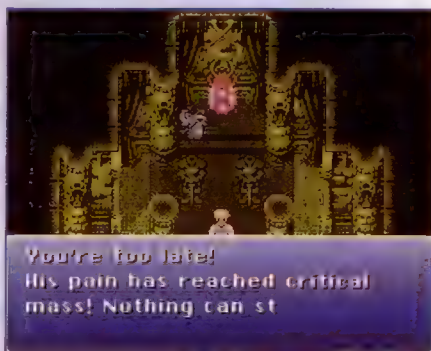
где 0 — открытый сундук, 3 — закрытый сундук.

Положите **Lump Of Metal** в сундук между диванами и возьмите **Flame Shield**. Теперь пройдите в начало вагона и дважды нажмите на рычаг, что открывает доступ к **Genji Glove**. Больше в этом вагоне нет ничего интересного, поэтому идем в следующий. Там вы увидите три рычага, от которых зависит расположение мебели. Для решения этой головоломки сделайте следующее. Нажмите на правый рычаг — отодвинется диван. Дойдите до левого, который отодвинет ящики. Снова нажав на правый рычаг, вы обеспечите доступ к среднему рычагу, разворачивающему нижний диван. Теперь нажмите на правый, после на левый и пройдите через

нижний открывшийся проход в левую часть вагона. Перед вами вновь будет шесть сундуков, которые надо открыть по той схеме, что вы видели ранее. После этого переключите рубильник на стене и проходите в образовавшийся проход. Сохраните игру в следующем вагоне и зайдите в кабину паровоза. Вопреки ожиданиям здесь никого нет, поэтому выходите из кабины, и... вы окажетесь в пещерах. В качестве средства передвижения вам достанется **MagiTech**. Против врагов, которые населяют эти пещеры, лучше всего применять **Bolt**. Идите следом за Сианом через нижний проход. Попав в новую пещеру, тут же вернитесь назад и пройдите к выходу по направлению часовой стрелки. Если все сделано правильно, в итоге вы окажетесь возле деревянного мостика. При попытке перейти по нему вы провалитесь вниз. Сознание к вам вернется уже в замке, где вам придется поговорить с усопшей женой Сиана. Она будет очень просить спасти Сиана. Хотя нас и уговаривать-то не надо — сами спешим на помощь. Сохраните игру, выходите из спальни и бегом в тронный зал, где и будет происходить процесс спасения.

Боссы: Wrexoul (HP: 23066)
и SoulSaver x2 (HP: 3066)

В самом начале сражения **Wrexoul** исчезнет, оставив двух заместителей, которых невозможно уничтожить. Для того чтобы вернуть главного злодея, вам придется пожертвовать двумя членами вашей команды, говоря другими словами, попросту убить их! Как только вы сделаете это, вернется **Wrexoul**. Теперь можно оживить друзей и навалиться старичку. Если он вновь растворится в воздухе, придется повторно умерщвлять друзей, и так до



полной победы. За победу получите **POD BRACELET**. В конце квеста вы получите мифический меч, позволяющий применять седьмой уровень **SwdTech**. Но это еще не все. Выбравшись из сна Сиана, посетите тронный зал и там возьмите эспера **Alexandr**. Вот на этом все.

Пещера Феникса

Призы: Wing Edge, Ribbon, Dragon Horn, Ribbon
Рекомендованный уровень развития персонажей — 39

Как ни прискорбно, но это факт — команда не может обойтись без криминальных талантов Локки (**Locke**). Локки можно найти в пещере Феникса (**Phoenix cave**), которая находится в северной части южного континента. С высоты птичьего полета вы заметите гору в форме звезды, в центре которой есть маленький клочок зеленой травы, на который необходимо приземлиться. Перед тем как вы войдете в пещеру, вам придется сформировать две команды. Состав первой команды (**I**): Эдгар (**Edgar**), Сиан (**Cyan**), Мог и Гого (**Gogo**). Во вторую команду (**II**) можно включить Тень, Сэбина (**Sabin**), Страго (**Strago**) и Рельм (**Relm**). После этого вы должны координировать действия двух групп попеременно в следующем порядке.

I. Войдите в пещеру и встаньте на плиту.

II. Войдите в пещеру, сверните в левый проход и подойдите к сундуку. При попытке открыть его вы провалитесь на уровень ниже, заполненный лавой. После приземления пройдите через нижний проход, нажмите на кнопку, и вы получите возможность добраться до этого злосчастного сундука (**Wing Edge**). От сундука идите направо и под шипами найдите проход к плите, на которой придется постоять.

I. Идите через левый проход и встаньте на плиту.

II. Идите наверх, затем направо, где увидите **SAVE**. Сохранив игру, идите вниз — постоять на очередной плите.

I. Пройдите налево через исчезнувшие шипы. Сундук, который там находится, осматривать не стоит, он все равно пустой, а лучше сразу спускайтесь вниз по лестнице. Вы вновь окажетесь на нижнем уровне. Нажмите на кнопку слева, что приведет к появлению дорожки из камней среди лавы.

II. Спуститесь на нижний уровень через проход в левой части локации и, перепрыгнув через лаву по камням, нажмите на кнопку.

I. Идите по открывшемуся проходу, свернув налево, спуститесь по лестнице, где вас ожидает очередная плита.

II. Поднимайтесь наверх и займите свое место на плите, расположенной на острове.

I. Миновав шипы, спускайтесь по лестнице вниз. Попрыгав по камням по ходу часовой стрелки, поднимайтесь наверх. В новом помещении вы увидите рычажок, за который надо непременно дернуть.

II. Сойдите с плиты. Сохраните игру и идите налево, где обнаружится еще одна плита.

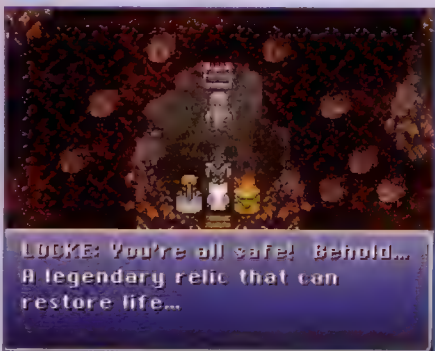
I. Нажав на плиту, вы откроете «дорожку» между камней. Если пройти в самый низ, то вы найдете сундук с **Dragon Horn**, охраняемый **Red Dragon'ом**. А если пройти налево и встать на плиту, откроются два уступа.

II. Спуститесь по лестнице, пройдите по альтернативной «дорожке» и держите путь на нижний уровень, где уже успела остыть лава. Возьмите с центрального островка **Ribbon**, лежащий в сундучке, и поднимайтесь на уровень выше, воспользовавшись лестницей слева. Здесь наконец-то произойдет воссоединение группы.

I. Встаньте на правую кнопку, которая расположена ниже от той плиты, на которой вы только что стояли.

II. Встаньте на левую плиту. От этого откроется проход.

Теперь ведите любую из команд в открывшийся проход, и вы найдете Локки. Посмотрев рекламный ролик эспера **Phoenix**, отправляйтесь в **Narche**.



Пройдите в **Weapon shop**, где вас уже ждался старик. Он может вам отдать эспер **Ragnarok**, если вы выберете «**Leave it the stone Ragnarok**». Именно при помощи этого эспера герои могут выучить магию **Ultima**. Но если вы скажете старику: «**Make it the sword Ragnarok**», вы получите самый мощный меч, который встречается в игре. На этом квест поисков Локки заканчивается.

Хищные картины

Призы: Moogle Suit, Relic Ring, 2000GP, Potion, Ether, Remedy

Рекомендованный уровень развития персонажей — 38

Независимо от того, спасли вы в пещерах Велда Тень или Рельм, вы должны лететь в **Jidoor** и пройти в огромный дом в конце города. При попытке подняться на второй этаж дома вас заставят прочитать дневник, который лежит на столе. После подойдите к лампе, висающей на стене возле лестницы, и нажмите на (X), от чего погаснет свет. Далее следуйте к портрету женщины и осмотрите его (X). За ним обнаружится дверь и лестница. Спускайтесь вниз и пройдите в левую дверь, за которой лежит **Moogle Suit**. Вернитесь назад и идите в правую дверь. Поднявшись по лестнице, вы увидите три двери, позади которых спрятано **Relic Ring**. Пройгнорируйте две двери справа, а войдите в левую дверь. Вы окажетесь в зале, под потолком которого висят сундуки с призами, за которые необходимо побороться. Выход из этого зала спрятан за средней картиной. В следующей комнате сохраните игру и идите в дальнюю дверь.

Босс: Chadarnook (HP: 30000)

Этот босс имеет две формы — темную и светлую. Светлая применяет магию **Bolt**, от которой хорошо защищает **Thunder shld** или **Aegis shld**. Как вы понимаете, электричество на него не действует. Темная форма применяет **Phantasm**, сходный по действию с ядом. Босс будет менять свои формы после потери каждых четырех-пяти тысяч **HP**. Если у вас есть **Fire 3** или **Ice 3**, то применяйте их. Сян может использовать шестой уровень **SwdTech**, Сэбин — **Pummel**, а Эдгар — **Drill**. Приза за победу вы не получите, но зато ваш отряд пополнится еще одним героем — Рельм.

Пещера, кораллы и сундук

Призы: coral

Рекомендованный уровень развития персонажей — 38

Взяв в команду Рельм, отправляйтесь к **Magic Tower**. У ее основания бродит толпа фанатиков. Среди них окажется дед Рельм — Страто (**Strago**). Теперь сделайте так, чтобы у вас в команде были Рельм и Страто, после чего летите на юго-восток карты, где будет город **Thamasa**. Здесь Страто встретит своего старого знакомого, который хворает в постели. После неудач-



ных попыток вытащить его оттуда выходите на глобальную карту, перелетите на ближайший северный островок и входите в пещеру. В ней зона обзора будет сильно ограничена. Но это не страшно, так как в этой пещере особенно и не разгуляешься. От входа идите прямо и нажмите на кнопку. Вас телепортирует к волшебному сундуку, который не пустит вас дальше. Для продолжения пути вам придется скормить ему 22 коралла (**coral**), спрятанные в этой пещере. А чтобы их отыскать, надо ходить по пещере, открывать сундуки и постоянно перемещаться в различные ее части, используя кнопки-телепортеры. После того как вы соберете требуемое количество кораллов и скормите их сундуку, он откроет вам дорогу к боссу.

**Боссы: Hidon (HP: 25000)
и Hidonite x4 (HP: 3000 у каждого)**



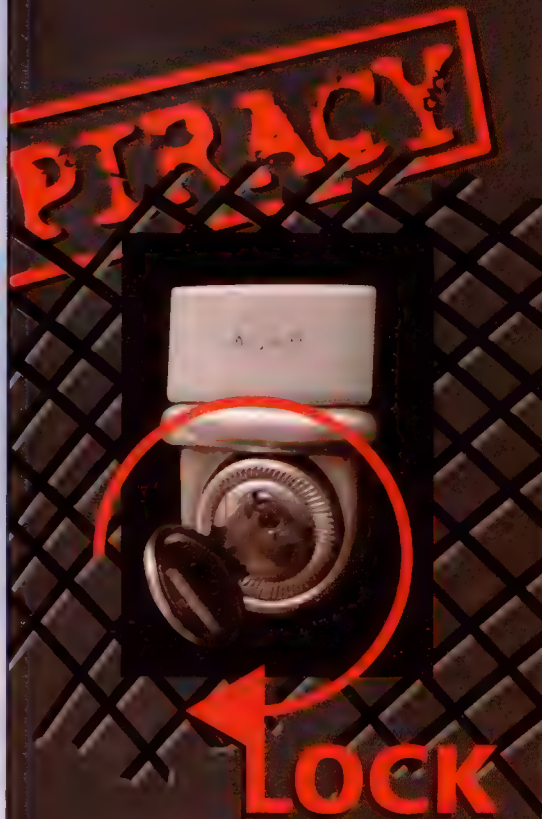
При сражении с этим боссом желательно использовать броню **Chocobo Suit** или **Cursed Shld**, **Relict Amulet** или **Fairy Ring**, которые помогут избежать нежелательного статуса отравления. Переходим к битве. Сначала можно избавиться от всех **Hidonite**, а затем приняться и за здоровяка. Их устранение даже физическими атаками не займет много времени. Но есть один момент. Босс может применить **GrandTrain**, которая снимет у вашей команды 1000 **HP**. Присутствующий при этом Страто выучит эту атаку. Если босс не использовал атаку, то посетите пещеру еще раз, вновь деритесь с боссом. Может, вам повезет на этот раз.

Странный герой

Призы: Hero Ring, Thunder Shield, Zyphyr Cape, Tack Star, Ether, Magical Brush, Red Jacket, Genji Armor, Fake Mustache

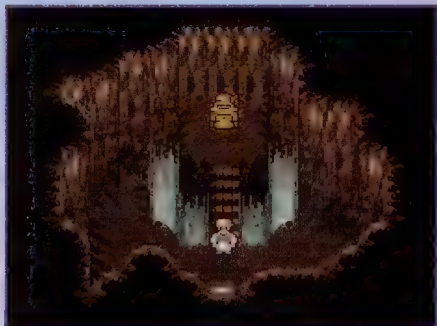
Рекомендованный уровень развития персонажей — 38

Направьте дирижабль на северо-запад карты и приземлитесь на островок, который там расположен. Вам необходимо бегать по острову (лучше в лесу) и нарываться на врагов. Основная задача — дожидаться **ZoneEater**, который проглотит всю вашу команду, после чего она окажется в маленькой подземной пещерке. Наверху — выход на поверхность, внизу — спуск еще ниже. Спускайтесь и сворачивайте налево. Здесь по деревянным помостам бегают шахтеры. Если вы столкнетесь с ними, то полетите с помоста вниз к **Ether** и **Red Jacket**. Вернувшись к помостам, перебирайтесь на другую сторону, прихватив по дороге **Genji Armor**, **Magical Brush** и **Fake Mustache**. Пройдя дальше, сохраните игру, а в следующей комнате, избегая опускающегося потолка, возьмите **Zyphyr Cape**, **Hero Ring** и **Tack Star**. Если вы воспользуетесь нижним проходом, то окажетесь в комнате с **Thunder Shield** и дверью к **Gogo**.



Ассоциацию по Борьбе с Компьютерным Пиратством — информационный представитель по защите интеллектуальной собственности компании EONY (SCOE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Оборудования (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.



Магическая башня

Призы: Safety Bit, Gem Box, Air Anchor, Stunner, Genji Shield, Force Armor

Рекомендованный уровень развития персонажей — 40

Эту башню вы должны были заметить в самом начале второй части игры. Она находится практически в центре южного континента. На самом ее вершине находится очень ценный артефакт, который охраняют толпы фанатиков. Отсюда происходит второе название башни — **Fanatics Tower**. Прежде чем вы подниметесь на самый верх, придется пройти более сорока этажей, постоянно отбиваясь от назойливых врагов. Но большой подвох скрывается в невозможности применения физических атак. Из-за этого во время боя вам будут доступны всего два пункта боевого меню — **Magic** и **Item**. Не забудьте, что **Magic** обеспечивает доступ не только к заклинаниям, но и к эсперам. Очень и очень полезно выучить к этому времени **Ultima**, иначе крышка. Взявшись наверх, не забывайте осматривать комнатки, где ждут вашего появления призы. На середине пути в одной из таких комнат вы встретите Белого дракона (**White Dragon**), который охраняет сундук. Независимо от того, убили вы его или нет, на самом вершине башни придется познакомиться с боссом.

Босс: MagiMaster (HP: 50000)

Хорошо экипировать героев **Wall ring** и другими **relic**ами, обеспечивающими защиту от стихийной магии. Но это только полумеры, так как противостояние будет длиться очень долго. Но если у вас есть **Ultima**, то бой не отнимет много сил и времени. Единственное, чего стоит бояться, так это финальной атаки босса, которая может снять вплоть до **5500 HP**. Поэтому не зевайте. Призом за эту нелегкую победу является **GEM BOX**. Сей редкий артефакт позволяет кастовать два магических заклинания подряд.

Жизнь и смерть драконов

Рекомендованный уровень развития персонажей — 60 и выше

Периодически на вашем пути будут встречаться драконы. Они отличаются от всех прочих врагов, так как очень живучи и обладают изрядной силой. Всего в мире существует восемь драконов, большинство из которых относится к определенной стихии, что создает дополнительные проблемы во время боя. Этот квест лучше всего проходить в последнюю очередь, имея хорошо прокачанных персонажей, большинство эсперов и магию **Ultima**. Для этого «крестового» похода риску порекомендовать Сэбина, Эдгара, Тень и Сиана. Они отличаются мощными физическими атаками и возможностью применять магию, что в совокупности делает их практически непобедимыми. Но в любом случае у каждого противника придется искать слабые места и к каждому из них подбирать тактику.

Первого дракона можно встретить во время поисков Сиана в горах возле города **Zozo**. В одной из

пещер на самом видном месте в пол вмурована кнопка. Перед тем как на нее нажимать, экипируйте **Thunder shld**, **Wall ring**, чего вполне должно хватить для защиты.

Босс: Storm Dragon (HP: 42000)

Из имени дракона понятно, что на него ни в коем случае нельзя кастовать магию **Bolt**, так как она будет восстанавливать ему здоровье. Лучше всего применять физические атаки и не элементарную магию, например, **Ultima** и **Meteor**. Очень хорошо было бы использовать атаку Эдгара — **Drill**, наносящую урон до **8000 HP**. Но самое главное, не забывайте лечиться **elixir**ами. Приз — **Force Armor**.

За головой следующего дракона отправляйтесь в **Figaro Castle** (он должен находиться в западной части северного континента) и попросите инженера привести замок в **Figaro desert**. Но во время пути произойдут непредвиденные осложнения, и замок «застрянет» в пещерах. Откажитесь от дальнейшего поиска пути и выходите из замка. Именно в этих пещерах вас и будет ждать очередной дракон.

Босс: Water Dragon (HP: 26900)

Не самый мощный противник, так как имеет слабость сразу к двум стихиям — **Fire** и **Bolt**. Применяйте эту магию вместе с физическими атаками, и победа будет за вами. Экипируйте Сэбина **Flare knuckle**, а остальным участникам битвы подойдет **Flare sword**. В качестве защиты можно рекомендовать только **Wall ring**. Следите за энергией каждого персонажа: она не должна опускаться ниже **700 HP**, иначе дракон легко расправится с вами. Это несправедливо, но за победу вам ничего не дадут. Выбирайтесь из пещер и летите к **Magic tower**, которая уже должна быть вам знакома. Как уже было сказано, на полпути вверх вы повстречаете дракона.

Босс: White Dragon (HP: 18500)

Даже несмотря на отсутствие физических атак, дракона можно считать самым слабым из восьмерки. Бойтесь любой магии и большинства эсперов. Так как дракон будет отбиваться от вас, не забывайте постоянно лечиться. За победу получите **Rearl lance**.

Следующий дракон страдает большой тягой к искусству, из-за чего оккупировал **Opera's House**, расположенный на юго-западе мировой карты. В опере пройдите по левой лестнице и поговорите с импресарио. Он попросит вас о помощи, в которой отказывать нельзя. Обойдите сцену с правой стороны и нажмите на второй справа рычаг.

Босс: Dirt Dragon (HP: 28500)

Дракон будет применять атаки, от которых не спасет даже **Wall Ring**. Но выход есть: экипируйте **Cherub Down**, обеспечивающий хозяина статусом **Float**, и вы избежите ущерба от большинства атак дракона. Ущерб же от его когтей (не более **700 HP**) легко восстановить **Elixir**ом. Атаковать дракона можно всеми доступными средствами, но, как всегда, физические атаки будут вне конкуренции. После победы вы получите не только благодарность от импресарио, но и **Magus Rod**. Очередного дракона будет найти сложнее, так как он укрылся в труднодоступной пещере. Берите дирижабль и начинайте прочесывать центральную часть мировой карты. С высоты птичьего полета вы заметите гору в форме звезды, в центре которой маленький клочок зеленой травы, на который необходимо приземлиться. Войдите в пещеру — в ней и скрывается **Red Dragon**.

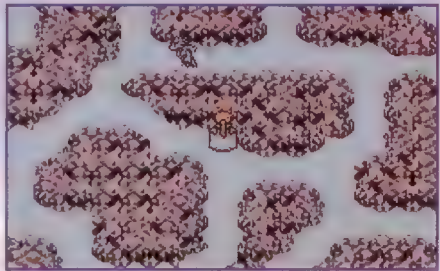
Босс: Red Dragon (HP: 30000)

Перед боем с драконом наденьте **Flare shld** и обязательно снимите все оружие, которое дополняет простую атаку огненной (например, **Flare knuckle**). Лучшими атакующими средствами будут **Ice 3** и эспер **Shiva**. Если закончатся **MP**, то переходите на физические атаки. Излюбленной атакой дракона является **Fire 3**, но если вы экипируете героев **Wall ring**, то и эту проблему можно считать устраненной. Приз — **Strato**.

Последний из стихийных драконов решил переждать заварушку в известном вам **Narche**. Войдя в город, пройдите на север, где среди скал и найдете дракончика.

Босс: Ice Dragon (HP: 24400)

Обязательно экипируйте героям **Wall ring** и **Ice shld**, что избавит от лишних проблем. Не используйте магию **Ice**, так как дракончику от нее будет только хорошо. А вот **Fire 3** и **Ultima** будут причинять ощутимый вред здоровью. Если он умудрится заморозить кого-то из героев, то для разморозки используйте огненную магию. В остальном ничего



сложного в нем нет. После своей кончины дракоша оставит **Force Shield**.

Двух последних драконов можно встретить по пути к последнему боссу в **Kefka's Tower**.

Босс: Gold Dragon (HP: 32400)

Защитой от этого босса служат **Thunder shld** и **Wall ring**. Ни в коем случае не применяйте **GigaVolt**, **Bolt 3**, **Bolt 2** или **Thunder Sword** — ими вы восстановите дракону здоровье. Зато хорошо действует любая другая магия. Приз за победу — **Crystal Orb**.

Босс: Skull Dragon (HP: 32800)

Достаточно сложный бой. В поединке с этим драконом можно применять любую магию, но лучше всего себя зарекомендовала **Fire 3** и **Bolt 3**. Из защиты неплохо воспользоваться **Paladin Shld**. В награду за победу в этом тяжелом бою вам достанется **Muscle Belt**. Но это не все. Вы не забыли, что это последний из восьми драконов, павших от ваших мечей и магических заклинаний? Правильно, очередной квест подошел к концу. Поздравляю! Вы сделали это и получаете в награду последнего эспера **Crusader**, который является носителем сверхмощной магии **Merton**, превосходящей даже **Ultima**. Это настоящая сила.

Дополнительные бонусы

После переиздания **FFVI** на **PSX** в ней появился раздел **BONUS**, который вы можете видеть в главном меню игры, но изначально он не доступен. Он хранит в себе арт-галерею с рисунками монстров, локаций и так далее. Эта «сокровищница» будет открываться постепенно, в зависимости от того, насколько далеко вы прошли игру, много ли заваляли боссов и какие прошли квесты.

PlayStation



Lego Racers 2

Играть за марсианина

Наберите в главном меню:
 ►, ◄, ►, ▲, ▼, ◄, ►, ▲
 (2 раза).

Марсианские трассы

Поставьте игру на паузу и нажмите: ◄ (2 раза), ► (2 раза), ◄ (2 раза), ► (2 раза), ▼, ◄, ►.

Широкоформатный режим

Поставьте игру на паузу и нажмите: ◄ (3 раза), ► (3 раза), ▲ (3 раза), ▼ (3 раза), ◄ (3 раза), ► (3 раза).

Star Wars: Racer Revenge

Дополнительные гонщики

Чтобы открыть всех гонщиков, нужно выиграть все гонки (приехать на первом месте).

Открыть Anakin (из Episode I)

На каждой из трасс вы должны установить рекорд круга.

Открыть Darth Maul

Наберите наибольшее количество КО-очков на всех трассах.

Открыть Darth Vader

Откройте юного Anakin, Watto и Darth Maul, а затем победите одним из них в Tournament.

Открыть Sebulba (из Episode I)

Завойте первые места во всех трех турнирах, играя за Sebulba.

Открыть Watto

Установите три быстрейших времени на круге на всех трассах.

Арт-галерея

Победив во всех трех турнирах, вы получите доступ ко всем галереям.

Ремонт без потери скорости

Зажмите **L2** + **R2** для осуществления ремонта без потери скорости.

Star Wars: Jedi Starfighter

Cheat Mode

Введите "PNYRCAD" в качестве кода, для того, чтобы открыть BCE.

Неуязвимость

Введите "QUENTIN" в качестве кода.

Z-95 Headhunter

Введите "HEADHUNT" в качестве кода для того, чтобы получить доступ к кораблю Z-95 Headhunter.

Убрать приборную доску

Введите "NOHUD" в качестве кода.

Альтернативные положения камеры

Введите "DIRECTOR" в качестве кода. Нажимайте Select и R1 для управления позицией камеры.

Перепутанное управление

Введите "JARJAR" в качестве кода.

Картинки саймона

Введите "SIMON" в качестве кода.

Сообщение от разработчиков

Введите "MAGGIE" в качестве кода.

Улучшенный Freefall

Заработайте золотую медаль в Act 3, Mission 1 и корабль вам будет доступен.

Улучшенный Navos

Заработайте золотую медаль в Act 3, Mission 3 и корабль вам будет доступен.

Улучшенный Jedi Starfighter

Заработайте золотую медаль в Act 2, Mission 4 и корабль вам будет доступен.

Улучшенный Zoomer ship

Заработайте золотую медаль

в Act 2, Mission 3 и корабль вам будет доступен.

Republic Gunship

Заработайте золотую медаль в Act 3, Mission 5 и корабль вам будет доступен.

Sabaoth Fighter

Заработайте золотую медаль в Act 2, Mission 5 и корабль вам будет доступен.

TIE Fighter

Заработайте золотую медаль в Act 1, Mission 4 и корабль вам будет доступен.

X-Wing

Заработайте золотую медаль в Act 1, Mission 3 и корабль вам будет доступен.

Slave 1

Заработайте золотые медали во всех миссиях и корабль вам будет доступен.

Дополнительные задания

Mission 1: Уничтожьте шпионский корабль.

Mission 2: Позвольте кораблю противника приземлиться на пляже.

Mission 3: Уничтожьте все корабли в ангаре.

Mission 4: Уничтожьте все Tractor Beam Towers.

Mission 5: Уничтожьте всех врагов.

Mission 6: Завершите миссию за время, не превышающее 9 минут.

Mission 7: Уничтожьте все Trade Federation Freighters.

Mission 8: Уничтожьте все Landers и Super Freighters.

Mission 9: Не позволяйте Hex Deployers спастись.

Mission 10: Вы не должны потерять ни одного из ваших товарищей.

Mission 11: Уничтожьте все Trade Federation Landers.

Mission 12: Уничтожьте все Turrets.

Mission 13: Уничтожьте все Bunkers.

Mission 14: Все Mere Transports должны остаться целы.

Mission 15: Все Mere Cruisers должны остаться целы.

Дополнительные задания для многопользовательского режима

Mission 1: Выполните миссию за время, не превышающее 4 минуты.

Mission 2: Уничтожьте все Trade Federation Carriers.

Mission 3: Уничтожьте все двери.

Mission 4: Уничтожьте все доки Trade Federation Sub.

Mission 5: Защитите все здания.

Mission 6: Уничтожьте все контейнеры.

Mission 7: Уничтожьте все корабли Sabaoth.

Mission 8: Уничтожьте все защитные здания.

Mission 9: Не позволяйте Drop Ships приземлиться.

Mission 10: Уничтожьте "Reavers".

Mission 11: Уничтожьте все группы Missile Frigate.

Mission 12: Уничтожьте Cruiser, не используя орбитальную пушку.

Mission 13: Все клоны должны выжить.

Mission 14: У Toth не должно остаться щитов.

Mission 15: Уничтожьте все башни на Destroyers и Flagships.

Thunderstrike: Operation Phoenix

Выбор уровня

Вводить на экране опций. Установите Vibration на единичку, а Sound Effects и Music на ноль. Затем зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **○** + **□**. Если вы все сделали правильно, в середине экрана появится надпись Spooky Cat.

Дополнительные вертолеты и новый уровень сложности

Пройдите игру на Hard для того, чтобы открыть дополнительный вертолет и уровень сложности Maniac. Пройдите игру на Maniac и тогда откроется еще один вертолет, который можно использовать на любом уровне сложности.

ВЕСЕННИЙ ПАРАД

КИНОПРЕМЬЕР

Обычно наш журнал мало уделяет внимания тому, что происходит в кинотеатрах, но пропустить такое событие мы просто не могли. Тем более что его виновники имеют самое непосредственное отношение к видеоиграм. Дело в том, что буквально в течение одного месяца (с конца апреля по середину мая) на широких экранах совершенно внезапно для нас появилось сразу несколько фильмов, увидеть которые хоть раз вы просто обязаны. А чтобы немного подтолкнуть вас, мы и решили сделать этот спецматериал. Итак, встречайте: "Парад Кинопремьер"!

Игры и кино

Подборка фильмов далеко не случайна. Дело в том, что каждый из них имел, имеет или только собирается занять свою игровую инкарнацию. «Царь скорпионов» уже успел обрадовать владельцев GBA в феврале этого года аркадкой The Scorpion King: Sword of Osiris. Очевидно, его скачок на "старшие" платформы напрямую зависит от коммерческого успеха фильма. О «Блэйд II» мы пока ничего сказать не можем, однако фильм является идеальной базой для создания интерактивного варианта. Да и появление одноименной игры (пусть и не очень хорошей) по предыдущему фильму дает нам шанс надеяться на лучшее. Ну с Человеком-пауком все ясно. Игры с его именем вышли (в США) еще до премьеры фильма почти на все платформы. Да и со Star Wars недомолвок тоже нет. Каждая серия эпопеи буквально обрастает целым ворохом игр разного качества и жанров. Пока их только две (см. обзоры), но на конец этого года уже заявлен релиз Star Wars: Bounty Hunter. Вот с MIB все более туманно. Новая игра уже анонсирована (MIB 2: Alien Escape), но ее связь со второй частью фильма остается под большим сомнением.

Царь скорпионов (The Scorpion King)

- Производство: США
- Год выпуска: 2002
- Дата выхода на экраны страны: 19 апреля 2002 года
- Студия: Universal Pictures
- Жанр: приключенческий боевик
- Режиссер: Чак Рассел
- Автор сценария: Стивен Зоммерс, Уилл Осборн, Дэвид Хэйтер
- Продюсер: Шон Дэниел, Джеймс Джекс, Стивен Зоммерс, Кевин Мишер
- В ролях: Рок, Келли Ю, Стивен Брэнд, Грэнт Хеслов, Майкл Кларк Данкан
- Официальный сайт: <http://www.the-scorpion-king.com/>

Звезда реслинга, знаменитой американской "борьбы без правил", великолепный Рок, похоже, всерьез решил обосноваться на широком экране, причем у него для этого имеются все шансы. По крайней мере, так считает большинство людей, работавших с ним на съемках. Один из продюсеров первой картины с его участием



В "Царе Скорпионов" Рок практически не демонстрирует рестлерских приемчиков. Нет слов, чтобы выразить наше разочарование.



(«Мумия возвращается») Шон Дэниел так описывает достоинства актера: «Рок — прямой наследник целой плеяды героев приключенческих кинокартин. У него есть все необходимое: умение естественно держаться перед камерой, впечатляющая внешность и дьявольское чувство юмора». Еще до окончания съемок второй ча-

сти «Мумии» Universal Pictures предложила восходящей звезде сняться в новой ленте, повествующей о жизни царя скорпионов! О ней и пойдет сейчас речь.

Первые упоминания о картине появились довольно давно, когда счастливые обладатели DVD-версии фильма «Мумия возвращается» (Mummy Returns) обнаружили среди прочих бонусов великолепный трейлер к новому фильму. Для осени прошлого года это была настоящая сенсация, тем более что начало второй части «Мумии» было более чем интригующим: поражение армий могучего полководца, клятва верности Анубису, орды песоголовых воинов, горящие города...

Однако «Царь скорпионов» переносит нас в более ранний период, когда герой Рока еще и не помышлял ни о каких царствах, а был простым наемным убийцей. Хотя нет, не простым. Матеус (именно так звали человека, которому было суждено стать царем скорпионов) являлся одним из последних представителей аккадийцев, некогда знаменитого клана наемников, мастерски владевших всеми видами оружия. По сюжету фильма, 5000 лет назад некий полководец Мемнон решил стать единоличным правителем великой пустыни и начал действовать так активно, а главное, удачно, что вскоре непокоренными остались лишь несколько разрозненных племен. Оказалось, что многочисленными победами злодей обязан таинственному пророку, который и направляет его ар-

мии. И чтобы остановить вторжение, свободные племена нанимают отряд аккадийцев (среди которых был и Матеус) с целью уничтожить ненавистного пророка. Далее события разворачиваются с молниеносной быстротой: предательство, засада в лагере Мемнона, плен и чудесное освобождение... А главное, пророком оказывается женщина, и великий воин не ходит в себе силы ее убить...

В принципе, задумка фильма очень неплоха, но для поклонников обеих «Мумий» этого будет явно недостаточно. Да, в фильме много прекрасно поставленных боевых сцен, неплохо проработаны костюмы и декорации, присутствует масса трюков и головокружительных прыжков, не забыт и свойственный оригинальным лентам юмор, есть даже стандартный геройский набор: воин, девушка и вор(-). Вот только связи между «Царем скорпионов» и началом «Мумии возвращается» нет вообще. Что подвигло воина, жившего по принципу «живи свободным... и умри достойно», лично уничтожившего тиранию Мемнона, самому пойти его путем, остается загадкой. И мои суждения прекрасно подтверждают весьма скромные сборы «Царя скорпионов» в американском прокате. При бюджете в 60 млн. долларов за три с небольшим недели фильм сумел набрать всего 80, и это при всей многочисленной армии фанатов «спортивных» достижений главного героя.



Блэйд II (Blade II)

- Производство: США
- Год выпуска: 2002
- Дата выхода на экраны страны: 2 мая 2002 года
- Студия: Warner Bros., New Line Cinema
- Жанр: триллер, боевик
- Режиссер: Гильермо дель Торо
- Автор сценария: Дейвид Гойер
- Продюсер: Питер Франкфурт, Патрик Палмер
- В ролях: Уэсли Снейпс, Крис Кристофферсон, Норман Ридус
- Официальный сайт: <http://www.blade2.com/>

Немного огорчившись небольшими сборами в кинопрокате оригинального фильма, которые в США составили немногим более 70 млн. долларов, но не потеряв оптимизма, компания New Line Cinema все же взялась за производство Blade II. При этом было принято решение немного изменить руководящий состав: сменив Стивена Норрингтона, место режиссера занял Гильермо дель Торо (нашему зрителю известный по фильму «Мутанты»). А вот сценариста оставили

старого. Уже работая над первой частью картины, Дэвид С. Гойер заложил основу для еще двух ее продолжений. Однако весьма оригинальная идея, впоследствии реализованная в фильме, родилась далеко не сразу.

Но для начала немного предыстории, основу которой положили знаменитые марвеловские комиксы. Как вы помните, главный герой фильма был рожден женщиной, укушенной вампиром, когда он еще находился в утробе. В результате Блэйд (такое странное имя он получил) приобрел все сильные стороны кровососов (невероятную скорость, силу, выносливость и долголетие), а все их слабости обошли его стороной (он не боится солнечного света, чеснока и прочего). Точнее, все, кроме одной - жажды крови. Но и с этой проблемой Блэйд вполне успешно справляется при помощи специальной вакцины... И все свои достоинства он использует для одной цели - уничтожения вампирского рода на Земле, причем не из любви к человечеству, а из банального чувства мести за мать, за свою исковерканную жизнь. Несмотря на, казалось бы, равные силы, как и положено в комиксах, Блэйд буквально шутя крошит вампиров, и лишь единицы могут оказать ему хоть какое-то сопротивление.

Но тут на сцену выходит гений Дэвида С. Гойера, придумавший для нашего героя новое испытание. По мановению его пера на свет появилась новая раса вампиров-мутантов, которые получили имя Жнецы (reapers). Это настоящие сверх-вампиры, коим уже не страшны блэйдовские штучки вроде чесночной эссенции, серебра (а кто сказал, что вампиры вообще боятся серебра) и даже той сыворотки из первой части, взрывавшей вампиров изнутри. Мало того, они испытывают настоящую наркоманскую ломку, если не попьют свежей крови, причем они неразборчивы в выборе жертвы. Человек ли, вампир ли - для Жнецов все едино. Но и это еще не все: каждый укушенный ими сам вскоре превращается в ходячий кошмар.

И тут случается неожиданное. Перед угрозой новой напасти верховный вампир Праги (я совсем забыл вам сказать, что действие фильма переносит нас в восточную Европу) лорд Дамаскинос предлагает Блэйду перемирие и в знак доверия ставит его во главу группы вампирского спецназа, которая, кстати, была создана специально для нейтрализации Блэйда. Сперва Блэйд сомневается (помните: ведь враг моего врага - мой друг), но, увидев Жнеца в действии, он понимает, что его настоящий враг...

А дальше все так же, как в прошлом фильме, только еще быстрее, еще жестче, еще красочней. Особенно создатели фильма гордятся «парящей» камерой, которая благодаря компьютерным эффектам теперь буквально преследует Блэйда во время всех его поистине захватывающих трюков. А внешность Жнецов - вообще особый разговор, только за одну концепцию сверх-

Дизайн персонажей «Блэйда II» порой вызывает восторг. Но всю сюжетную галиматью он компенсировать не может.

вампира нужно было выдавать премию. Правда, если вы любите сюжетно продуманные фильмы, а не пришли просто полюбоваться молниеносным блеском меча, то «Блэйд II» не для вас. Поскольку первые «почему» моментально разрушат непрерывный экшен, буквально рвущийся с экрана. Ведь главный ответ на все вопросы прост: «Так написано в сценарии». Но я все равно не могу простить господину Гильермо дель Торо (так восплаемому многими профессиональными изданиями) чешских вампиров, почему-то расслабляющихся под нашу «Калинку», световой поток, способный огибать стены и суперкостюмы вампирского спецназа, спасавшие их от ультрафиолета, но забытые уже на 15-ой минуте фильма. ОК, согласен, для фильма по комиксам Блэйд невероятно хорош, тогда скажите, почему в столь почитающей эту бумажную продукцию Америке сиквел лишь немного опередил своего предшественника, еле-еле собрав 80 млн. долларов (и это при бюджете в \$55 млн.)?

Человек-паук (Spider-Man)

- Производство: США
- Год выпуска: 2002
- Дата выхода на экраны страны: 1 мая 2002 года
- Студия: Columbia Tristar
- Жанр: фантастика, приключения
- Режиссер: Сэм Рэйми
- Автор сценария: Дэвид Копп
- Продюсер: Ян Брайс, Лаура Зискин
- В ролях: Тоби Магуайр, Кирстен Данст, Уиллем Дефо, Джеймс Франко, Дж. К. Симмонс
- Официальный сайт: <http://www.spe.sony.com/movies/spiderman>

Кто бы мог подумать, что гластому борцу с преступностью в красно-синем трико со знаком паука на груди в этом году стукнет 40 лет! А именно столько времени прошло с момента выхода в свет первого комикса о приключениях обычного паренька Питера Паркера, которого укус паука-мутанта наделил невероятными спо-



Удивительно, но Зеленый Гоблин оказался достойным экранным негодяем.

собностями. Несмотря на свой преклонный возраст, до недавнего времени Человек-паук существовал лишь на бумаге, да в мультсериале, поскольку его полноценный переход на широкий экран был просто невозможен технически. Но активное внедрение в кинематограф компьютерной графики позволило создать невозможное.

По-своему интересен выбор режиссера для экранизации Человека-паука, коим стал Сэм Рэйми. В нашей стране он больше известен по одной из самых непредсказуемых трилогий среди фильмов ужасов - «Зловещие мертвецы» (Evil Dead I-III). Однако он с детства был ярким поклонником «липкого» супергероя и не раз заяв-





лял, что, создавая образ Человека-паука, чувствует огромную ответственность перед всеми фанатами сериала. Но продюсер Лора Зискин считает этот выбор чрезвычайно удачным: «У Рейми потрясающий талант складывать отдельные эпизоды в одно захватывающее динамическое действие. Он обладает невероятным умением находить связь с ребенком внутри себя... это просто чудо». Отдельных слов заслуживает и актерский состав. Согласитесь, сыграть роль знаменитого Человека-паука - честь ничуть не меньшая, чем стать, скажем, тем же Аналином Скайуокером и жениться на королеве Амидале. Конечно же, получить главную роль мечтали многие актеры, но удача улыбнулась малоизвестному Тоби Магуайеру, очень похожему на повзрослевшего Гарри Поттера. Но именно такой образ наивного, вечно опаздывающего замурлыки-студента, даже и не мечтавшего о борьбе со злом, наиболее подходит для начинающего супергероя. Кирстен Данст тоже неспроста попала на роль Мери Джейн. Говорит Сем Рейми: «Нам хотелось, чтобы пара вызвала симпатию у зрителей, и когда я увидел, как Кирстен и Тоби общаются на съемочной площадке, я понял: эти двое - то, что нам нужно». В сюжетном плане фильм вполне прост, как и комикс, по которому он создавался. Как мы уже говорили, того же студента на школьной экскурсии кусает сбежавший из лаборатории паук-мутант (кстати, паук был живой, но для участия в съемках его пришлось заимитировать...), и тот начинает преобразоваться. Его мышцы увеличились во много раз, он стал обходиться без очков, а на запястьях образовались странные железные, которые сыграли с ним злую шутку уже при первом посещении столовой. Однако на путь борьбы с преступностью он встал не сразу. Для начала он решил завладеть расположением Мери Джейн, которую любил с детства. Но вышло так, что преднамеренно отпущенный им преступник убивает его дядю Бена, тем самым подписав приговор для всего преступного мира. Поскольку теперь Питер Паркер своей главной задачей считает борьбу с преступностью. Поучительным лейтмотивом через весь фильм проходит последняя фраза дяди Питера: «Чем больше сила, тем больше ответственность», которой и старается придерживаться весь фильм наш супергерой. Но, наверное, все ждали от «Человека-паука» не сюжетных изысков, а сногшибательных спецэффектов. В принципе, в большей части фильма так оно и есть. Супергерой ползает по стенам и потолку, летает на паутине по Нью-Йорку и совершает невероятные по сложности трюки. Но первые прыжки Питера по городским крышам выглядят, мягко говоря, криво. Провалы в анимационном ряде видны невооруженным глазом. Куда глядел спе-

циалист по компьютерным эффектам Джон Дикстра, имеющий «Оскар» за «Звездные войны», совершенно непонятно. Хотя один момент мне все же сильно запомнился. До укуса герой Тоби Магуайера был не просто худ - он был немощен, а после инцидента его мускулатуре позавидовал бы любой гимнаст. Похоже, при помощи современных технологий с него просто «срезали» куски мяса... Но и это еще не все. Похоже, недостатки сюжета и явные промахи в анимации не особенно пугают зрителя. Все-таки сорок лет сделали свое дело, популярность Человека-паука граничит с мистикой, ведь уже за первую неделю фильм собрал \$114 млн. - поистине неслыханную сумму. Кстати, а как многочисленные фанаты пережили исчезновение классических паутинных картриджей, ведь в оригинале супергерой не мог вырабатывать паутину сам...

Звездные войны Эпизод II: Атака Клонов (Star Wars Episode II: Attack of the Clones)

- Производство: США
- Год выпуска: 2002
- Дата выхода на экраны страны:
16 мая 2002 года
- Студия: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox
- Жанр: фантастика, приключения
- Режиссер: Джордж Лукас
- Автор сценария: Джордж Лукас
- Продюсер: Рик Мак-Каллум
- В ролях: Хайден Кристиensen, Натали Портман, Эван Мак-Грегор, Сэмюэль Л. Джексон, Кристофер Ли, Йан Мак-Дармид, Фрэнк Оз, Пернилла Огуст, Ахмед Бест, Энтони Дэниэлс, Джими Смитс
- Официальный сайт:
<http://www.starwars.com/>

Второй эпизод «Звездных войн» - это фильм года. Некоторые критики об этом, правда, каким-то образом ухитряются забывать. Но «Звездные войны» - это легенда, масштабный киноэпос и, что немаловажно, реальный претендент на самые высокие кассовые сборы 2002 года. «Атака Клонов» демонстрирует зрителю серьезное отступление от «формата» «Призрачной угрозы», что наверняка порадует значительную часть поклонников «классической трилогии». Пожалуй, второй эпизод можно будет с полным правом назвать самым мрачным и при этом самым визуально впечатляющим фильмом из всей серии. Джордж Лукас решил больше не изображать из

себя Уолта Диснея, и количество фортепей в духе мультфильмов для детей младшего школьного возраста резко сократилось. Показателен даже тот момент, что экранное время, выделенное на люто ненавидимого SW-фэнами Джа-Джа Бинкса, составляет всего около пятнадцати минут. События фильма разворачиваются спустя десять лет после «Призрачной угрозы». Верховный Канцлер Палпатин путем хитроумных действий получает согласие Сената на создание армии клонов, дабы Республика могла постоять за себя. Основная угроза ее благополучию вновь исходит от Торговой Федерации, обладающей технологиями по производству солдат-дроидов, и таинственного сепаратиста Графа Дуку (роль которого исполняет «заслуженный Саруман» Кристофер Ли). Все «противники», как уже повелось, активно сотрудничают с Верховным Канцлером, о чем, конечно же, никто не догадывается. Дуку, кроме всего прочего, является еще и учеником Дарта Сидиуса/Палпатина. Эдаким сменщиком симпатии Дарта Мола. На этом фоне мы наблюдаем развитие отношений возмужавшего Анакина Скайуокера и Падме Амидалы. Что интересно, в «романтических» сценах Кристиensen смотрится до ужаса скованно.



■ Армия клонов - зрелище невероятно впечатляющее. Кстати, по сюжету именно clonetrooper'ы были прямыми предшественниками имперских штурмовиков.

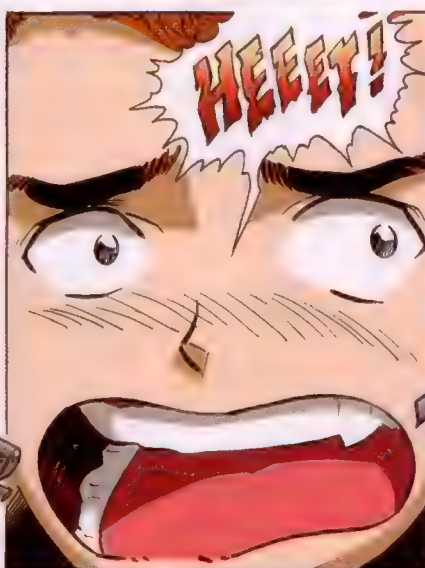
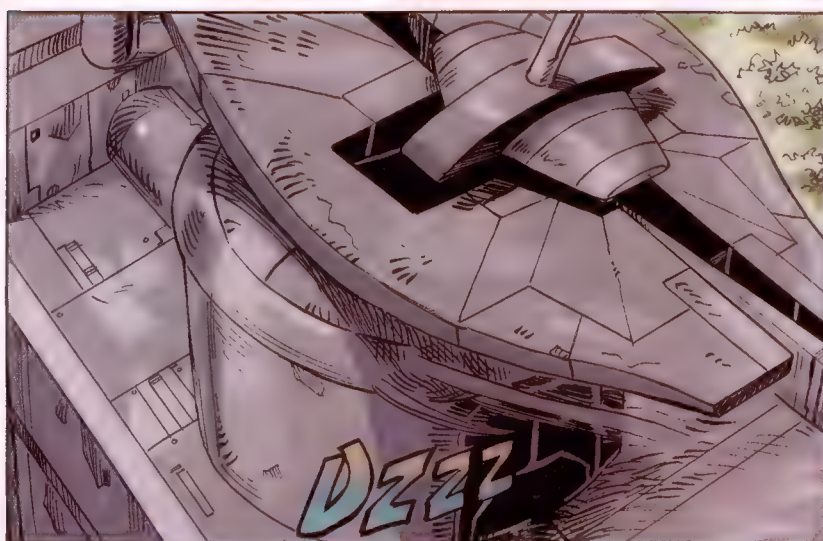
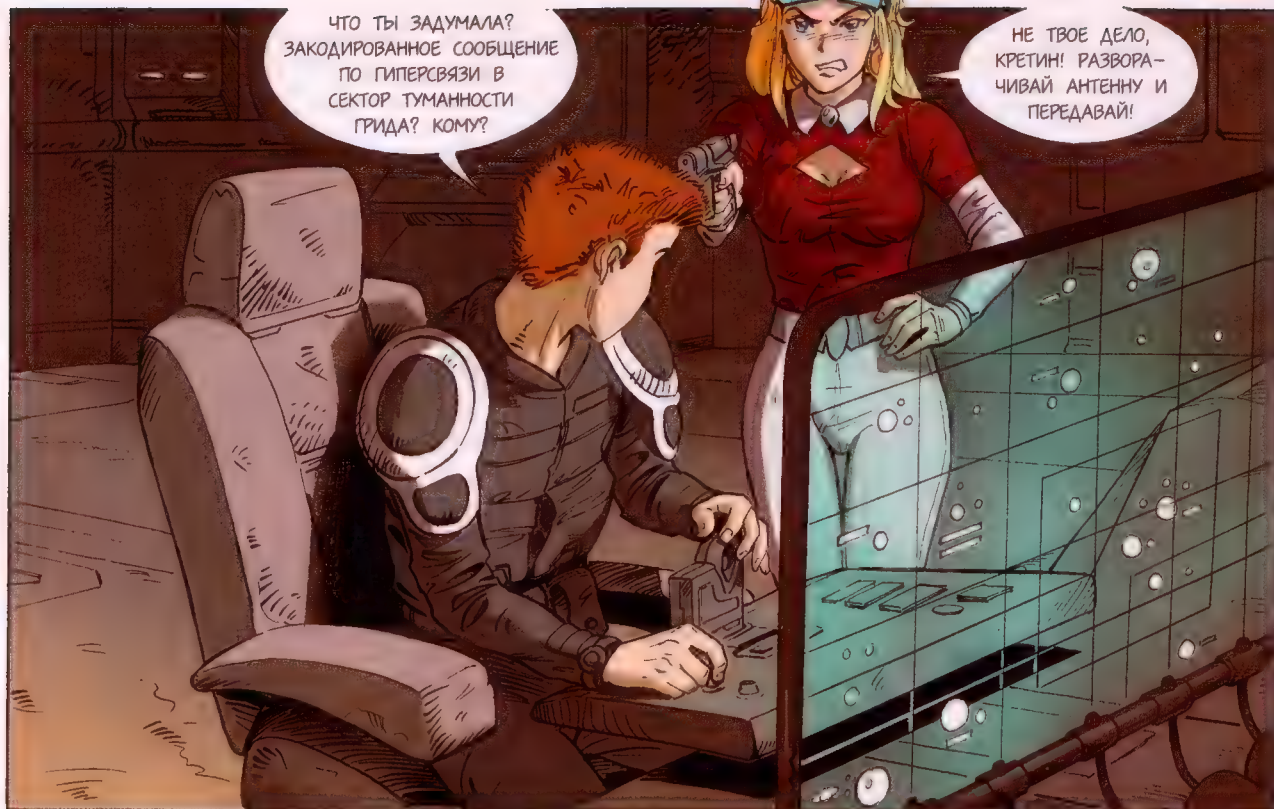




ИГРОКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА





Здравствуйте, дорогие читатели! Что-то в последнее время особенно актуальной стала тема «наследия PSX» и все большее количество людей обращаются к ней. И это действительно интересно. Но хотелось бы слышать мнения оригинальные, неординарные, а не стандартное «мы не забудем PSX, игры на ней хорошие». Озаботился народ и переходом на PlayStation 2, хотя и высказывается по этому поводу как-то уж очень странно. Как будто это нечто такое далекое и недоступное. Тут уж остается только удивляться.

Александр Щербаков, Кирилл Кутырев

Некачественные продукты

Приветствую, редакция OPM. Давненько я не писала... Хотя это и понятно, ведь писать в наше трудное (для геймеров PS one) время стало почти не о чем, как ни приискорбно. Но решила написать я вам не по этому поводу. В майском номере прочла я парочку писем, чем и вдохновилась. Начну с письма господина LEO. Как ни странно, я с ним полностью согласна. Всю свою геймерскую жизнь я ломала голову над тем, почему абсолютно скучные и банальные игры, вроде новых походов знаменитой Джилл из Resident Evil, попадают на первые места хит-парадов? Но-но! Потихонечку! Не надо только вот сразу бросаться на меня с воплями и палками! Я как-то уже писала на тему: «RPG vs Action», поэтому повторяться в объяснении моей нелюбви к RE не буду. Перейду-ка я лучше скорее к ответу на письмо Leo. Итак, почему же такие игры, как The Italian Job и C-12 впереди всех? Казалось бы, и графика в обеих играх просто смешная, и сами они больше смахивают на детские загадки, типа: «помогите Микки Маусу пройти к выходу из лабиринта не встретив по дороге тупику». А я отвечу, в чем секрет успеха оных игр! Вот сами подумайте: геймер года два назад мог свободно покупать себе хорошие, качественные игры, которых было

хоть отбавляй в то далекое время. Играл и выбирал самые лучшие! Потому что в хит-парадах всегда с верхних рядов, сияя своими отполированными до блеска коробочками, смотрели на нас качественные, интересные продукты от всемирно известных разработчиков. А сейчас? Лично у меня, при подходе к очередному полупустому прилавку на рынке, слезы на глаза наворачиваются от вида лежащих на полках вместо таких же хороших игр, как первые Final Fantasy, загадочный Silent Hill или неотразимая Parasite Eve II, новых, буквально сколоченных из «того, что было», игр! Таких, как Batman, The Italian Job, Spider-Man... Кстати, а как вы думаете, почему Человек-паук стал таким популярным? Да потому что играть больше не во что! И по той же причине игры, о которых писал сэр Leo, на вершинах хит-парадов. Конечно, можно забыть, что бывают хорошие игры, тогда T1J и C-12 покажутся и в самом деле the best на данный момент! Единственное — меня настораживает и удивляет, что Alone in the Dark: The New Nightmare, несмотря на свою просто удивительную (для PS one) графику и оформление, отличную музыку и сравнительно оригинальный сюжет, болтается где-то между средненьких. А должна бы занимать законное первое место, которого явно достойна! Наверное, не я одна плохо справляюсь со сложными

играми, типа AITD... А, может, многим она показалась просто слишком страшной... Хотя, это вряд ли. :) Ну ладно, тут, вроде бы, разобрались. Теперь, пожалуй, выскажусь по письму господина Джона Себрянного, то бишь John Silver. Здесь не буду долго мучить вас своими рассуждениями. :) Тем более, что в том же Action vs RPG я уже все сказала о Final Fantasy IX. Этого, я думаю, было достаточно. Просто соглашусь с Джоном! На мой взгляд, битвы действительно портят такой замечательный жанр, как РПГ. Ужасно нервнует, например, когда вы в ждете сражения с отвратительным боссом, чьи силы прямо-таки ужасают, а тут под ноги (во всех смыслах) лезут надоедливые воришки. Они в три секунды могут стащить у вас часть излечивающих зелий и быстрее-ко смутиться, пока шкала Зидана, только с полным заполнением которой можно ударить противника, не изволит наполниться! И это, честно говоря, тоже немало раздражает. Или какая-нибудь русалка-переросток выскакивает перед самой дверью, за которой скрывается главный объект вашей ненависти, и насылет на всех, кроме одного (самого слабого!), «любовное» усыпляющее зелье, тем самым их отключая! А пока вы будете будить этих придурков, если у вас, конечно, еще осталось специальное зелье после «битвы» с во-

ришками, русалочка одним лишь легким движением изумрудного лоснящегося хвоста размажет вас по каменному мокрому полу очередного замка или подземелья... А теперь представьте эту же ситуацию, но с добавлением одного факта — вы «сохранились» на карту памяти как раз перед этой самой русалкой! Но сохраняли-то вы почти всю игру на один и тот же блок! Нельзя вернуться назад, чтобы закупить побольше зелий, и нельзя пройти дальше! Что делать? Переигрывать все заново? Здорово, правда? С другими играми у меня почему-то такого за всю жизнь не случилось! Хорошо, сейчас в большинстве новых РПГ делают бои в реальном времени... Додумались, наконец-таки! Жалко, правда, что все эти игры на вторую «Сонию»...



Кот-сибиряк (8 кг), нагло пропагандирующий пиратскую продукцию, из-за чего мы были вынуждены заняться легкой цензурой... Фотографию прислал товарищ Leks из Москвы, призывающий устроить нечто вроде конкурса среди фотолобителей на самую «прикольную» работу, связанную с игровой тематикой. Идея нам понравилась, ждем ваших писем!



Angella Laims, г. Магадан

На этом я отряхиваю свое черное пушистое перо от чернил и задуваю свечку.

Ваша вечная драконесса,
~VikSy~ (Шидловская Вероника.)

Ну, подобного рода мнения читателей мы обычно не комментируем. И сейчас не будем. Обращу лишь внимание на парочку любопытных вещей. Во-первых, в конце жизненного цикла приставки появляется не только масса тотального трэша, но еще и одни из самых «продвинутых» продуктов. Факт. Во-вторых, с каких это пор The Italian Job и Spider-Man стали плохими играми?

Во что играть?

Приветик!!!

Вот так считаешь раздел «Письма», и сразу становится понятно,

Адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт,
а/я 652 "OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ"
E-mail: playstation@gameland.ru



Ольга Ильина, г. Санкт-Петербург

что у читателей OPM возникла громадная проблема: народу не во что играть... И эта мысль вот уже какой месяц не дает миллионам геймеров матушки России спокойно спать по ночам, вести нормальную игровую жизнь и вообще существовать на белом свете. Да. Ведь как было правильно замечено G.T. в 4'2002: "...игра на PlayStation почти не выходит, денег на PS2 почему-то не появляется" и далее по тексту, а играть во что-то, кхе-кхе, надо. Ну, так вот, теперь, собственно говоря, переходим к самому интересному. Народ дает Ц. У., как же все-таки данную на сей момент проблему решить. Самым основным, простым и, как факт, надежным способом является (на выбор):

А.) Сыграть в те игры, в которые не играли.

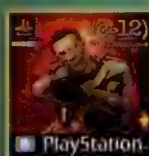
Б.) Пройти уже знакомые игры по N-ному разу.

А теперь ответьте, пожалуйста, на один сильно интересующий меня вопрос. Как, проходя одну и ту же игру в фиг-знает-какой раз, удержаться от чувства отвращения к ней только потому, что она уже в печенке сидит от тщательнейшего изучения всех секретов, всех имеющихся в наличии врагов и методов борьбы с ними и т.д. и т.п., и все тому по-до-б-ное? Иными словами, какой интерес играть в игру, которую можно спокойно пройти с закрытыми глазами?

Нет, я, конечно, все понимаю, но не до такой же степени! Так, Resident Evil — это вовсе не ужастик, а веселенький боевичок с отстрелом зомби, проходящий под лозунгом «освободим мир от монстров «Амбреллы»!»; Tomb Raider — пособие для юных путешественников и искателей приключений на одно место; Crash Bandicoot — новости с яблочных плантаций под руководством Крэша и Ко (а Silent Hill — как мы снимали «Гарри в тумане». Это относительно вышеуказанного пункта Б). Что касается пункта А, то сейчас еще не всегда найдешь хорошую, ну или не очень, игру меньше 2000-го года выпуска. И не делайте большие глаза. Я не раз сталкивалась с тем (скажем «Спасибо!» пиратам), что в один диск втапливают несколько частей известной игры, при этом урезая все CG-заставки (примеры: Tomb Raider 5 в 1, Dino Crisis 2 в 1, Nightmare Creatures 2 в 1, Blood Omen вместе с Soul Reaver. Этот список можно дальше продолжать, но боюсь, много места займет.). Покупать сей «продукт» нужно не иначе как для развития воображения. Ладно бы начальная заставка, так нет, концовку тоже знать не обязательно: всем и так ясно, что наши победили. А раз есть вторая часть, то логично предположить, что плохо победили. Некачественно, так сказать.



PS One(PAL) + Gran Turismo2
\$139.95



\$9.99

(PAL) C-12:
Final Resistance



\$25.95

(PAL) Harry Potter &
The Philosopher's Stone



\$46.99

(PAL) Breath of fire IV



\$9.99

(PAL) This is
Football 2



\$42.95

GT2 Racing Wheel



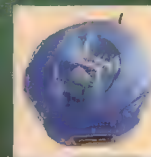
\$7.99

Memory Card 1Mb
(15 блоков)



\$209.99

PS One Mobile
Monitor



\$21.99

Multi Player Adapter



\$38.99

(PAL) Crash Team
Racing



\$45.95*

Parasite Eve II



\$9.99

(PAL) Medi Evil 2
(на русском языке)



\$65.99*

Final Fantasy
Anthology

* - для американских версий

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360
Заказы по интернету - круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Интернет-магазин e-shop
с доставкой
http://www.e-shop.ru

FAQ

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В преддверии E3 мы решили провести нечто вроде небольшого ликбеза по теме «Что такое, собственно, эта самая E3?». Дело в том, что многие читатели (особенно с небольшим «игровым стажем») плохо представляют себе, почему журналисты считают каждую E3 крупным событием и уделяют ей такое внимание. Так что имеет смысл разобраться в этом вопросе. Как-никак в следующем номере OPM вас ждет отчет именно о вышеупомянутом масштабном мероприятии.



??? ЧТО ТАКОЕ E3?

E3 расшифровывается как Electronic Entertainment Expo. Это, так сказать, выставка достижений игрового хозяйства, на которой разработчики и издатели представляют свою продукцию. Посредством выставки компании продвигают свои проекты в массы (контактируя с прессой), налаживают связи и находят новых партнеров.

??? ГДЕ И КОГДА ПРОХОДИТ E3?

E3 проводится вот уже семь лет в конце весны и успела стать крупнейшей (после японской Tokyo Game Show) игровой выставкой. В последние годы она проходит в Лос-Анджелесе, США. В этом году общее расписание таково: экспозиция - 22-24 мая, конференции - 21-23 мая. Место проведения - Los Angeles Convention Center.

??? КАК МОЖНО ПОПАСТЬ НА E3?

Вообще E3 строго специализированное мероприятие, предназначенное для людей непосредственно занятых в игровой индустрии. То есть, в первую очередь для компаний-производителей игровой продукции и прессы. Вам нужно пройти предварительную регистрацию (в этом году эту операцию было необходимо осуществить до 19 апреля). Можно стать и рядовым посетителем выставки, но в таком случае вы должны приобрести билет стоимостью в \$50.

??? ЧЕМ НА E3 ЗАНИМАЮТСЯ ЖУРНАЛИСТЫ?

Да ничем. В первый же день они разбегаются по пляжам. На самом деле это шутка. E3 поглощает практически все внимание и съедает практически все время. Журналисты носятся от

стенда к стенду, стараясь при этом не пропустить ничего интересного. Собирают пресс-паки и пытаются пробраться на закрытые просмотры. А потом пытаются каким-то образом рассказать об этом всем читателям.

??? КАКИЕ КОМПАНИИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СВОЮ ПРОДУКЦИЮ НА E3?

Практически все заметные компании, занятые в игровой индустрии, так или иначе представляют свою продукцию на E3. Демонстрируются развлекательные программы для различных компьютеров и игровых консолей, новейшие аксессуары и технические решения, предлагаемые потребителю, периферия, онлайн-услуги, образовательные программы и все в таком духе. Многообразие огромно. Но, в первую очередь, акцент делается именно на игры и игровые платформы. На E3, проводимой в этом году, свою продукцию демонстрируют более четырех с половиной сотен компаний. Естественно, присутствуют и крупнейшие компании-производители игровых приставок: Sony, Nintendo, Microsoft. Ну и, конечно, такие игровые гиганты, как Sega, Square, Namco, Konami, Electronic Arts, Infogrames и многие, многие другие.

??? ПРЕДСТАВЛЕНЫ ЛИ НА E3 РОССИЙСКИЕ КОМПАНИИ?

А как же. На E3 можно найти стенды, в частности, «1С», «Буки», «Логрус» и «Руссобит-М». Понятно, что к PlayStation 2 вышеперечисленные компании имеют достаточно косвенное отно-

шение. Но, кто знает, в ближайшем будущем ситуация может и измениться.

??? СТОИТ ЛИ НАМ ОЖИДАТЬ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО ОТ E3 2002?

Предсказать такие вещи достаточно сложно. Наверняка нынешняя E3 станет менее заметным и громким событием, чем E3 прошлогодняя. Вот например, все платформы нового поколения уже запущены, а значит каких-то сверхгромких (вроде демонстрации GameCube) hardware-анонсов ждать не стоит. Но интересного остается еще много. Например, от Konami мы должны узнать подробности проектов Metal Gear Substance и Silent Hill 3. Не говоря уже о новой Contra. Sega готовится рассказать побольше о Shinobi для PlayStation 2. Electronic Arts наверняка подбросит новую информацию по амбициозной Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Infogrames расскажет о новой игре создателя Rayman. А LucasArts сообщит о том, что же скрывается за строчкой «Full Throttle» (это такой легендарный PC-квест времен давно ушедших, если вы не в курсе) в заявленном лайнапе и проанонсирует Star Wars: The Clone Wars. И это только вещи, о которых можно говорить с большой степенью уверенности. Только те, которые непосредственно касаются PlayStation 2. (Ну, может за исключением Full Throttle - тут ничего определенного сказать нельзя). Но не забывайте, нас могут поджидать и непредвиденные сюрпризы, в виде «секретных проектов». Причем эти самые проекты за просто способны оказать ого-го какими.

Это я все к тому, что надо думать о других не пройденных играх, т.е. о покупке PS2. И не надо говорить о деньгах, которых нет. Будут. На первую нашлись же. А что касается цены, то не всегда же ей быть такой, нет, ТАКОЙ. Надо, в таком случае, просто немного подождать, затем поискать, да и купить долгожданную приставку по сравнительно сниженным ценам. У нас в России такое тоже возможно. Не верите? Вот увидите.

Адрес для переписки: 127247 г. Москва, Бескудниковский б-р д. 36, корп. 4, кв. 186. Пишите все, кому не лень. Особенно те, кто неравнодушен к Soul Reaver.

Dark Angel.

Выскажусь, пожалуй, по поводу цены на PlayStation 2. Я не знаю, почему читатели вдолбили себе в голову, что эта приставка стоит диких денег. Да ничего подобного. PS2 можно купить за две с половиной сотни у.е. (в Москве). Это что, очень дорого? Вспомните, сколько стоила PSX, когда была молодой!

Единственная проблема — «родные» диски не всем по карману. Но так ведь уже сейчас игры можно покупать по сниженным ценам (мы об этом писали, если помните). Так что не раздувайте вы проблему, господа.

Такая вот экономия

Hello OPM, а то все «Привет» да «Здравствуй». Пишет тебе Николай Токарь из г. Харькова, Украина. Хочу обратиться ко всем геймерам, читающим тебя. Ребята, не морочьте себе мозги. Какая PS2, вы что, с ума посходили или крыша поехала?! Сама приставка стоит немало, а игры для нее — так это вообще самоубийство. Берите примет с меня. За 1000 условных единиц вам подберут в специализированном магазине такой компьютер, что создателям PS2 и не снилось. Эта машина будет гораздо мощнее и практичнее пресловутой PS2, для которой-то и периферии не густо. А для компьютера уже есть и принтеры, и модемы, и сканеры, и все, что душе угодно. И не



Щербя Р.В., г. Томск

стоит пугаться, что для этого нужно кое-что знать. Я сам знаю только школьный курс информатики, который и то успел забыть к IV курсу университета. Windows 98 познаю методом тыка, да еще и ребята знающие советуют и помогают. Хотя, что тут знать: инсталлировал игру и вперед. И диски с играми стоят не более 3 баксов, не то что 80 у.е. для PS2. Встречаются игры, аналогичные PS2, но различия в цене сами понимаете какая. Лично у меня есть и Oni, и Max Payne, и Half-Life, и Return to Castle Wolfenstein, и даже Guilty Gear X, а ведь есть еще и Project Eden, Deus Ex, Hitman, Black and White, Red Faction и многое, многое другое. Недавно купил игру Swedish Touring Car Championship 2, так вот она не хуже GT3 будет. А Crazy Taxi 2 я видел даже для PSX, так-то! Так что хватит ходить и хныкать: PS2, PS2. Вам что, мозги не кому

вправить. И правильно «Страна Игр» делает, что про игры для PC пишет, сразу видно — прагматичный журнал. У вас что, денег куры не клюют, или дяди — рокфеллеры. Вообще, для PC можно встретить порт с PlayStation 2, но гораздо за меньшие деньги. Кроме того, на PS2 полно портов с PC. И не надо быть гением, чтобы понять PC. У меня сначала была PS, а потом уже компьютер. Думал вначале так же купить PS2, но вовремя понял всю невыгодность данного приобретения. За одну игру порядка 80 у.е., это ж одуреть можно, пол месячной зарплаты, а для кого и вся. С компьютером же все проще, там, где его будете покупать, продавцы вам так все расколют и покажут, что и Фигурнов на фиг не нужен. Ну а если вы в компьютерах полный дуб, вроде меня, то попросите их подобрать конфигурацию по своему усмот-

рению, либо сделать стандартный набор. Они будут так рады вашей покупке, что даже установят имеющуюся у них версию Windows на ваш ПК абсолютно бесплатно. И жизнь у вас сразу наладится: игр полно, бери — не хочу. А что бы не утонуть в этом океане, читайте OPM Россия. Глядишь: нет, нет, да и проскочит игра с PS2 на PC, но за приличную цену.

Так что, друзья — геймеры, если думаете переходить на новую платформу, то берите PC — не ошибетесь. В жизни-то он ой как пригодится.

Токарь Николай

P.S. Теперь вопрос к редакции OPM. Вы оцениваете игры по пяти показателям: графика, звук, gameplay, управление, оригинальность. Это понятно, но неясно как вы составляете общий балл за игру. Наверное, суммируете количество баллов в каждой из показателей и делите его на 5? Но нет уж, так у вас общий балл за игру вообще почти нигде не совпадает. Странно, не правда ли. Вот так-то.

И еще, рубрику DVD ввести нужно обязательно, ведь еще первая PlayStation может проигрывать DVD при наличии видеокарты Moviecard. Сейчас многие обладатели PSX стали обращать внимание на эту возможность.

Докатились. Начинаем сравнивать приставки с PC. Как в стародавние времена. Поймите, глупее занятия нет. Это совершенно разные вещи. Вот вы говорите, мол, для PS2 нет периферии, вроде сканеров. Издеваетесь? Вы ставите в вину игровой приставке то, что она не является компьютером! А она им быть и не должна. Компьютер — это одно. А игровая приставка — совсем другое.

Теперь насчет экономии. На хорошего уровня PC вы потратите 1000 у.е. PS2 стоит в четыре раза меньше. Кроме того, PC со временем придется апгрейтить. А игры — это, знаете, вопрос отдельный. Основная часть продукции для PS2 не появляется на PC. Или же портируется спустя некоторое время.

Подчас очень ошутимое. Например, Final Fantasy X там еще не появилась и вряд ли появится. Может только через годик-полтора. Кстати, как вы могли видеть Crazy Taxi 2 на PSX — я не понимаю. Никто не понимает. Пассаж «купил игру Swedish Touring Car Championship 2, так вот она не хуже GT3 будет» я вообще оставлю без комментариев. Это не смешно.

С каких пор первая PlayStation проигрывает DVD, нам не известно. Video-CD — это да, это можно. Но как консоль, НЕ ОСНАЩЕННАЯ DVD-ROM'ом, тянет DVD?..

Что касается системы оценок, то мы, кажется уже все объясняли. Причем очень давно. Общий балл не является «средним арифметическим». Это, так сказать, впечатление от игры в целом.

Никогда не забывайте

Здравствуй, OPM Россия!
Пишу тебе из далекого Казахстана! Это не какое-

АНКЕТА

Имя\адрес\
контактный телефон\

Ваш возраст?

Младше 15
15-21
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

нибуть запущенное и неотесанное место: здесь тоже есть люди, влюбленные в PlayStation (я, например)!

Читаю тебя уже два года, но за перо взялся впервые. Не буду лыстие тебе и осыпать комплиментами. Все и так знают, что OPM — лучший!

За последнее время PSOne довольно резко и грубо отодвинули в сторону! Положение удручающее. Конечно, я понимаю, что превосходство PS2 над старшей сестрой налицо! Я тоже не старомоден и стараюсь следовать в ногу с новыми технологиями, но... Ведь необходимо чтить и уважать память о PS one. Почему настоящие геймеры, которые живут по понятиям (чего? — прим. А.Щ.), помнят о таких шедеврах как: Metal Gear Solid, Resident Evil, Syphon Filter, Silent Hill и т.д. и т.п., но в тоже время забывают о PS one и спокойно переходят на PS2.

Хоть я не имею PS2, а играю только у друзей, и понимаю, что, играя в нее, напрочь забываешь обо всем на свете, но я отдаю должное PSOne! Ведь она является превосходным учебным пособием для начинающих геймеров! Да, и потом, не все имеют возможности быстро перейти на PS2! Особенно, это ярко выражено в странах СНГ. Ведь нельзя ориентироваться на самых состоятельных.

Вот крик моей души:

«Геймеры! Следуйте в ногу со временем, НО НИКОГДА, слышите, НИКОГДА не забывайте о тех, кто строил, служил и развивал мир Sony PSX! Отдайте должное PS one, ведь она — мать-основательница клана PlayStation! И на старости лет она достойна лучшего обращения! В ваших сердцах Она должна стать БЕССМЕРТНОЙ!!!»

С уважением, NON

Уважаемая редакция OPM! Ради бога, напечатайте мои координаты.

Привет всем!!! Хочу переписываться с теми, кому нравятся и тем, кто обожает RPG! Особенно мне нравятся игры, как Final Fantasy VIII, FF IX. Также люблю Vagrant Story, Dino Crisis 2, Resident Evil 3, Tomb Raider IV, V. Мой адрес: 652878 Кемеровская обл., Междуреченск, ул. Ермака, д.18, кв. 90. Отвечу всем на 5000 %.

Rinoa

Привет всем! Мне 11 лет. Хочу переписываться с геймерами и геймершами любого возраста. Обожаю страшилки (Resident Evil, Parasite Eve). Пишите по ад-

Письмо номера... (почти оригинал)

Здравствуйте уважаемая редакция OPM! Конечно King из Теккена вышел не очень, но все таки опубликуйте его в майском или июньском номере. А то я сделал глупую вещь, поспорил с друзьями что мой рисунок опубликуют, вот прошу вас помочь мне...



А мартовский номер мне помог, если бы ни ваше прохождение THPS3, то я бы долго над ним сидел.

Но единственное прошу вас побольше писать об играх для PS one.

С уважением Чернуха Ваня, г. Химки, Моск. обл.

Да тут уж ничего не скажешь: King действительно вышел не очень...

рису: 127412 г. Москва, ул. Анчарская, дом 49, кор. 2, кв. 37. Отвечу всем без исключения.

Иван Марчик

Многоуважаемая редакция OPM!

Напишите, пожалуйста, мой адрес для переписки с геймерами и геймершами.

Мне 14 лет. Зовут меня Анна. Увлекаюсь такими играми: Tomb Raider 1-5, Resident Evil 1-3, Fear Effect 1-2, WWF Smackdown!, Tekken 2-3, Tenchu 2, X-Men: Mutany Academy 2. Обожаю жанр RPG, а в особенности Final Fantasy. Отвечу всем. Адрес: г. Киев-218, ул. Радужная, д.69, кв.3. Жду с нетерпением.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Лучший материал номера

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер ПИ 77-11807 от 14.02.2002

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (финансовый директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (технический директор) serge@gameland.ru
Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ:

Михаил Разумкин (главный редактор) razum@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

ДУЗАЙН, ВЕРСТКА:

Алик Вайнер (арт-директор) alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Алик Вайнер
Рисунок на обложку: Арт-группа LAMP

ОГЛАВЛЕНИЕ:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

WEB-SITE:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:

Владимир Смирнов (ком. директор) vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 30 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

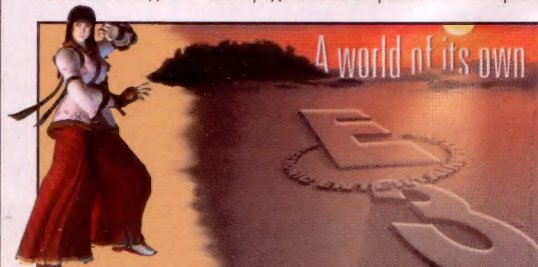
PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Главным событием, конечно же, будет ежегодная выставка E3, которая пройдет с 21 по 24 мая в Лос-Анджелесе. И не зависимо от того, сможем ли мы сами поучаствовать в этом событии, подробнейший репортаж о нем будет обязательно опубликован. А это, как минимум, несколько десятков самых разнообразных игр. Не забудем мы и об обзорах, тем более что мы очень расчитываем на богатый улов: Virtua Fighter 4, Medal of Honor: Frontline и Spider-Man: The Movie. Редко получается собрать вместе столь достойных представителей различных жанров.



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

\$19.99



DVD Wireless Controller

\$39.95



PlayStation 2 Controller

\$13.99



Vertical Stand

\$15.95



S-Video Cable

\$41.99



SharkBoard

\$49.95



Memory Card 8MB

\$169.99

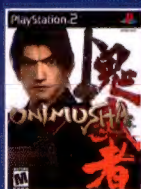


Blue Thunder Racing Wheel

PlayStation 2
\$299.99/\$439.99*

ВСЕГДА БОЛЬШОЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION

\$59.95/79.99*



Onimusha Warriors

\$55.95/69.95*



Half-Life

\$59.95/79.99*



Maximo: Ghosts to Glory

\$55.95/79.99*



Dark Cloud

\$55.95/79.99*



Resident Evil Code: Veronica X

\$55.95/79.99*



Devil May Cry

\$55.95/79.99*



Ace Combat 4: Distant Thunder

\$55.95



Age of Empires II: The Age of Kings

\$55.95/79.95*



Ecco the Dolphin: Defender of the Future

\$55.95



EverBlue

\$55.95/79.99*



Ring of Red

\$55.95/79.99*



Silent Hill 2

\$55.95



Space Channel 5

\$32.95/69.99*



Tekken Tag Tournament

* - Цена на игры для американской версии PS 2

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru



САБЕЛНИЙ DEW



Mountain
DEW

0.6L

www.pepsi.ru



ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA